LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100%

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

RECENSITI

TOCA 2
THE UNHOLY WAR
TEST DRIVE 5
O.D.T.
NHL 99
DESTREGA
STAR OCEAN: SECOND STORY
PSYBADEK
FUTURE COP LAPD
MADDEN NFL 99
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

ANTEPRIME

RIDGE RACER TYPE 4
STAR IXIOM
TOMB RAIDER III
B-MOVIE

SPECIALI

JAMMA SHOW
TOKYO GAME SHOW

ISSN 1126-3652
9 771126 365007 80011
GRUPPO FUTURA
NOVEMBRE 1998 L.7.000
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

VOLIAMO SULLA NEVE CON

COOL BOARDERS 3

DOMINIO
TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI

A VICENZA IN VIA GORIZIA 1/A
TEL. 0444 326.362 FAX. 0444 540.657 EMAIL DOMINIO@PROTEC.IT

JOYSTICK fun

VIA LORENTEGGIO, 38 MILANO
TEL 02 48952821 FAX 02 48952819 EMAIL JOY.FUN@FLASHNET.IT

PRESENTANO

Dreamcast

£.849.000

SONIC ADVENTURE £. 169.000

SEVENTH CROSS £. 169.000

VIRTUA FIGHTER 3 TB £.169.000

DREAMCAST £ 849.000

GODZILLA 169.000

EVOLUTION £.169.000

MONACO GRAND PRIX LEGENDS £.169.000

SEGA RALLY2 £. 169.000

JULY £. 169.000

PRENOTA LA TUA CONSOLE E RICEVERAI GRATUITAMENTE I GADGET ESCLUSIVI DREAMCAST INSIEME ALLA VIDEOCASSETTA DEL TOKYO GAME SHOW CON OLTRE UN'ORA DI FILMATI DI TUTTI I GIOCHI DREAMCAST!

Consegna 24h, garantita

0444 326.362 DOMINIO TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI

02 48952821 JOYSTICK fun

EUROCARD MasterCard VISA CONTRASSEGNO

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

VIDEO MEETING POINT

GUARDA OLTRE E SEI UNO DI NOI

PERGIOCO®

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY VIDEOGAMES PC VIDEOGAMES

PlayStation

PLAYSTATION Dual Shock	249.000

ACCESSORI

VARIE

CD CASE PLAYSTATION	29.900
CONSOLE BAG PLAYSTATION	39.900
GRAPHIC KIT	29.900
WRIST RUMBLER MAD CATZ	29.900

CAVI E CONNETTORI

CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL ATOMIC (RF-UNIT)	29.900
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB FIRE	19.900
CAVO SCART RGB AV Out Atomic	24.900
MULTITAP PLAYSTATION	53.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900
MOUSE PLAYSTATION MAD CATZ	39.900

JOYPAD

ACTIONPLAY NIKO	29.900
CHAMELEON ELECTRIC RED	34.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ORIGINALE	29.900
CONTROLLER SONY NERO	29.900
CYBERPAD G.N	22.900
DUAL FORCE ANALOGICO MAD CATZ	59.900
DUAL SHOCK ANALOGICO SONY	49.900
JOYMASTER II	24.900
JOYPAD ATOMIC COLOR	19.900
JOYPAD ATOMIC GRIGIO	19.900
JOYPAD ATOMIC TRASPARENTE	24.900
PLAYSTICK	14.900
SABOTAGE G.N.R	19.900
TRANSPLAY	34.900
ULTRAPLAY	34.900
XTREME PAD TRASPARENTE ROSSO	24.900

JOYSTICK

JOYSTICK ANALOGICO SONY	99.900
MAD CATZ FLIGHTSTICK	69.900
THE MAXIMIZER	59.900

PISTOLE

G-CON 45 Pistola Namco	79.900
LASER GUN 3 in 1	69.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900
SCORPION GUN + Joypad	79.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD 12 Mb MAD CATZ	69.900
MEMORY CARD ATOMIC 1Mb	29.900
MEMORY CARD ATOMIC COLORE	29.900
MEMORY CARD SONY	29.900
MEMORY CARD SONY White	29.900
MEMORY CARD XTREME COLORE	29.900
MEMORY CARD XTREME RED TRASP	24.900

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900
CONTROLLER A GUANTO GLOVE	129.000
INTERFACCIA JAM	199.000
VITE INFINITE ACTION REPLAY AT.	59.900

VIDEOGIOCHI

PlayStation

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ACTUA TENNIS	99.900
ADIDAS POWER SOCCER '98	99.900
AGENT ARMSTRONG	69.900
AIR RACE	79.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ALLIED GENERAL	99.900
ALONE IN THE DARK Jack is Back	39.900
ALUNDRA	94.900
ARK OF TIME	99.900
ARMORED CORE	99.900
ASSAULT	99.900
ASSAULT RIGS	69.900
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 1	79.900
AZURE DREAMS	99.900
BABY UNIVERSE	79.900
BALL BLAZER	69.900
BATMAN & ROBIN	99.900
BATTLESPORT	74.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAST RADIUS	99.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BOMBA:98	69.900
BOMBERMAN WORLD	79.900
BRAHMA FORCE	84.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BUGRIDERS The Race of Kings	99.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	59.900
CARDINAL SYN	94.900
CARNAGE HEART	69.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
CHILL	89.900
COLIN McRAE RALLY	99.900
COMMAND & CONQUER Platinum	49.900
CONSTRUCTOR	99.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	69.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
CRITICAL DEPTH	79.900
CROC	69.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DARK OMEN Warhammer 2	69.900
DARKLIGHT CONFLICT	39.900
DEAD OR ALIVE	99.900
DEATHTRAP DUNGEON	94.900
DESCENT 2	69.900
DIABLO	99.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DISCWORLD 2	79.900
DOOM Platinum	54.900
DUKE NUKEM 3D	89.900
DUKE NUKEM Time to Kill	94.900
DYNASTY WARRIORSAmer.	69.900
EARTHWORM JIM 3D	99.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	79.900
FIFA 98	69.900
FIGHTING FORCE	79.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FLUID	79.900
FORMULA 1 98	99.900
FORMULA 1 Platinum	49.900
FORSAKEN	99.900
FROGGER	89.900
FUTURE COP	99.900
G.DARIUS	99.900
GHOST IN THE SHELL	99.900
GRAN TURISMO	99.900
GRAND TOUR RACING Americano	69.900
GRID RUN	69.900
GTA Grand Theft Auto	89.900
HARD BOILED	59.900
HEART OF DARKNESS Italiano	99.900
HERCULES	89.900
INDY 500	99.900
IZNOGOUD	89.900
JERSEY DEVIL	79.900
KILEAK THE BLOOD	39.900
KILLING ZONE	69.900
KING'S FIELD	49.900
KLONOA	99.900
KULA WORLD	99.900
LEGACY OF KAIN	49.900
MADDEN 99	99.900
MAGIC The Gathering	49.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MASTER OF TERAS KASI	79.900
MEDIEVIL	99.900
MEN IN BLACK	104.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MIDNIGHT RUN	79.900
MONSTER TRUCKS	84.900
MORTAL KOMBAT 4	99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	49.900
MOTO RACER 2	99.900
MOTORHEAD	99.900
MOTORMASH	89.900
N20	99.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NASCAR 99	99.900
NBA LIVE 98	69.900
NBA LIVE 98 + JOYPAD	69.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
NHL 99	99.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
NINJA	99.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Plat.	54.900
ONE	69.900
OVERBLOOD	39.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PERFECT ASSASSIN	94.900
PITFALL 3D	104.900
POINT BLANK	79.900
POINT BLANK + PISTOLA G-CON45	149.900
PORSCHE CHALLENGE Platinum	49.900
POWER SOCCER 2	89.900
POWERBOAT RACING	89.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
PREMIER MANAGER 98	99.900
RALLY TOMMI MAKINEN	94.900
RASCAL	99.900
RAYMAN Platinum	49.900
REBOOT	99.900
RED ALERT	89.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RESIDENT EVIL Platinum	49.900
RETAILATION Command & Conquer	99.900
RIOT	74.900
ROAD RAGE	79.900
ROAD RASH 3D	99.900
ROBOTRON X	49.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	79.900
SCARS	99.900
SENTIENT	74.900
SENTINEL RETURNS	99.900
SHADOW MASTER	94.900
SKULL MONKEYS	79.900
SLAMSCAPE	69.900
SPAWN	79.900
SPEEDSTER	74.900
SPICE WORLD	49.900
SPIDER	49.900
SPYRO THE DRAGON	99.900
STARBLADE ALPHA	39.900
STARWINDER	59.900
STEEL HARBINGER	49.900
STREET FIGHTER COLLECTION	99.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	99.900
SUPER CROSS 98	99.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	49.900
SUPERSTAR SOCCER PRO 98	99.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
TEKKEN 3	99.900
TEMPEST X3	59.900
TENCHU	99.900
THE FIFTH ELEMENTH	99.900
THE LAST REPORT	79.900
THE RAVEN PROJECT	49.900
THEME HOSPITAL	99.900
TIME CRISIS	79.900
TOCA TOURING RACING CAR Plat.	59.900
TOMB RAIDER	59.900
TOMB RAIDER 2	79.900
TOMB RAIDER 2 + MEMORY CARD	99.900
TOMB RAIDER Platinum	59.900
TOMBI	94.900
TOTAL NBA 98	79.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
TREASURES OF THE DEEP	99.900
V 2000	99.900
V-BALL	89.900
V-RALLY	54.900
VERSAILLES Italiano	99.900
VICTORY BOXING 2	99.900
VIGILANTE 8	99.900
VIPER	99.900
VIRUS 2000	99.900
VMX RACING	89.900
VS.	99.900
WAR GODS	99.900
WARGAMES	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	104.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900
WILD 9	99.900
WILD 9 + MAGLIETTA	109.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900
WORLD CUP 98	49.900
WORLD LEAGUE BASKETBALL	99.900
WORMS Platinum	49.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900
ZERO DIVIDE 2	79.900

NINTENDO 64

NINTENDO 64 Italiano	249.000

ACCESSORI

ADATTATORI,CAVI...

ADATTATORE N64 PASSPORT	69.900
CAVO SCART STEREO AUDIO/VIDEO	29.900
RF SET Cavo Antenna TV NIN64	49.900
RUMBLE PACK ORIGINALE	39.900
VIBRA-PACK + MEMORY CARD	59.900

JOYPAD

CONTROLLER COLORATO	49.900
CONTROLLER ORIGINALE	49.900
SHARP PAD PRO 64 TRASPARENTE	49.900
TRIDENT PAD	49.900
TRIDENT PRO PAD	64.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD	29.900
MEMORY CARD 1 Mb	29.900
MEMORY CARD 256K	19.900
MEMORY CARD GIAPPONESE	29.900
MEMORY CARD ORIGINALE	29.900

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE	149.900
MAD CATZ VOLANTE Analog.	79.900
PER4MER ULTRA 64	119.900
VOLANTE ASCII UFFICIALE	119.900
VOLANTE RACE LEADER	159.900

VIDEOGIOCHI

NINTENDO 64

1080° SNOWBOARDING	119.900
ALL STAR BASEBALL	99.900
BANJO & KAZOOIE	99.900
BIOFREAKS	134.900
BLAST CORPS	129.900
BOMBERMAN 64	119.900
CHAMELEON TWIST	119.900
CHOPPER ATTACK	134.900
CLAYFIGHTER 63 1/3	89.900
CRUIS'N USA	119.900
DARK RIFT	119.900
DARK RIFTAmer.	99.900
DIDDY KONG RACING	119.900
DOOM 64	129.900
DOOM 64Amer	149.900
DUAL HEROES	149.900
DUKE NUKEM 64	99.900
EXTREME G	99.900
F1 POLE POSITION 64	144.900
F1 WORLD GRAND PRIX	109.900
FIGHTERS DESTINY	79.900
FORSAKEN	99.900
G.A.S.P.	149.900
GOEMON MYSTICAL NINJA	169.900
GOLDEN EYE 007	119.900
GT 64	139.900
HEXEN	139.900
HEXENAmer.	99.900
HUMAN GRAND PRIXGiap	119.900
IGGY'S RECKIN' BALLS	99.900
KILLER INSTINCT	129.900
LAMBORGHINI 64	129.900
LYLAT WARS + Vibra-Pak	139.900
MACE The Dark Age	169.900
MACE The Dark Age Americano	149.900
MADDEN FOOTBALL 64	134.900
MARIO 64	99.900
MARIO KART 64	99.900
MISSION IMPOSSIBLE Ing	119.900
MISSION IMPOSSIBLE Ita Parl.	129.900
MORTAL KOMBAT 4	134.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	134.900
MRC Multi Racing Championship	79.900
NBA COURTSIDE (K.BRYANT)	119.900
NBA HANG TIME	99.900
NBA PRO 98	159.900
NFL QUARTERBACK CLUB 98	129.900
NHL BREAKWAY 98	159.900
OFF ROAD CHALLENGE	134.900
PRO BASEBALL Giap + MEMORY C.	69.900
QUAKE	129.900
SAN FRANCISCO RUSH	149.900
STAR WARS SHADOWS OF EMPIRE	144.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	169.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	169.900
SUPERSTAR SOCCER 98	119.900
TETRISPHERE	129.900
TROUBLE MAKERS GO GOGiap	99.900
TUROK Dinosaur Hunter	99.900
WAVE RACE	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	159.900
WCW Vs. NWO WORLD TOUR	169.900
WORLD CUP 98	119.900
WWF WARZONE	99.900
YOSHI'S STORY	99.900

PERGIOCO MILANO via BORGOGNA 7,p.zza San Babila MM1 PERGIOCO MILANO via SAN PROSPERO 1,p.zza Cordusio MM1
PERGIOCO MILANO via ALDROVANDI,p.zza Lima MM1 PERGIOCO ROMA via degli SCIPIONI 109, Q.re Prati Metro Ottaviano
PERGIOCO BRESCIA via TRIESTE 4/A, angolo X Giornate PERGIOCO LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20 ,nel centro storico
PERGIOCO Point FIRENZE viale S. LAVAGNINI 40 PERGIOCO Point VERONA via G. DELLA CASA 10, ang. piazza Simoni
PERGIOCO Point MONZA (MI) via CAIROLI 5,angolo c.so Milano PERGIOCO Point PAVIA c.so CAIROLI 26/D,all'Università

New PERGIOCO Point a ROMA via MAGLIANO SABINA 26/28, quartiere Salario, a piazza Vescovio

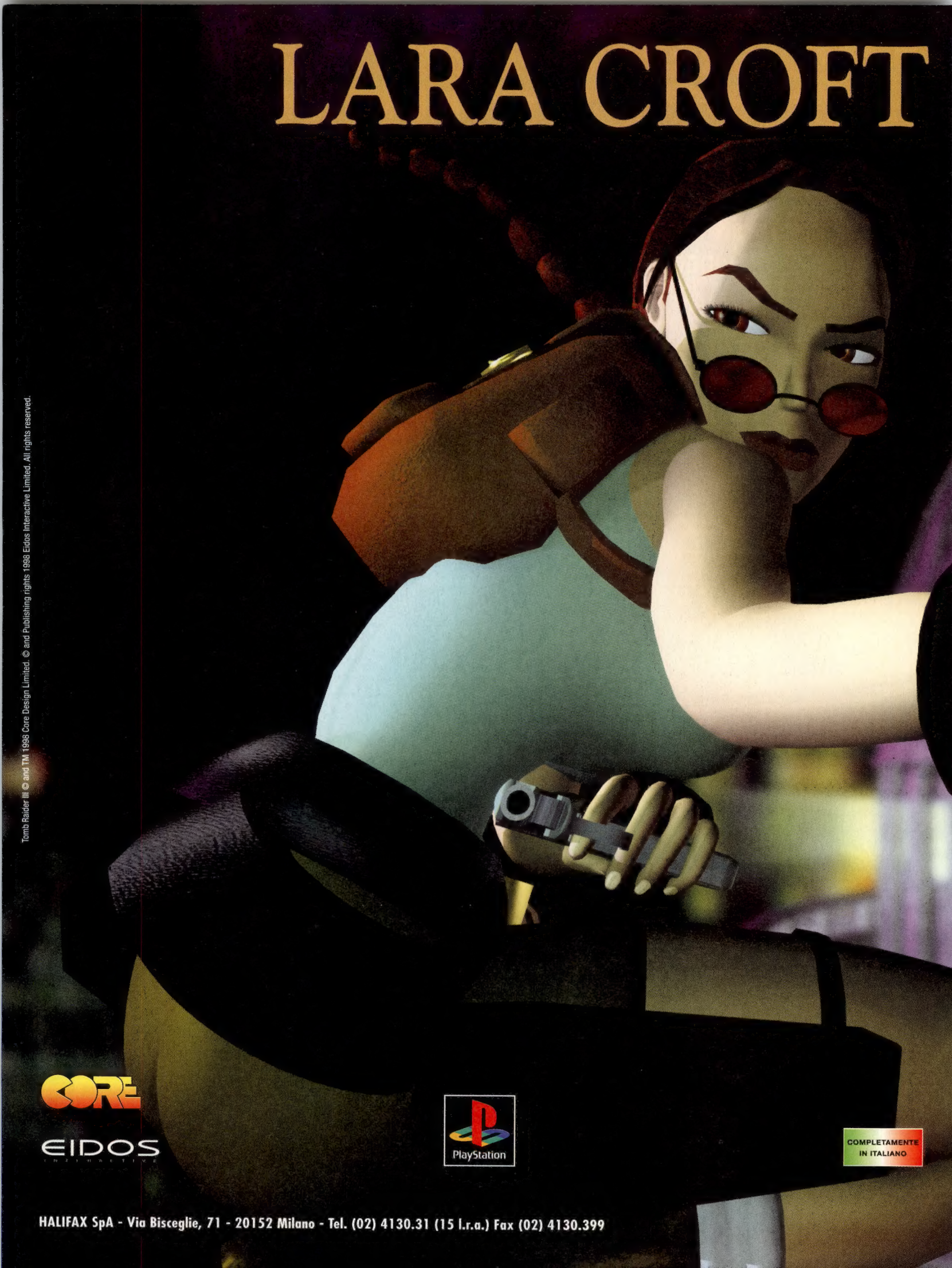
www.pergioco.com

VENDITA TELEFONICA
PER CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

02-29524256

PERGIOCO

LARA CROFT



Tomb Raider III © and TM 1998 Core Design Limited. © and Publishing rights 1998 Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

CORE

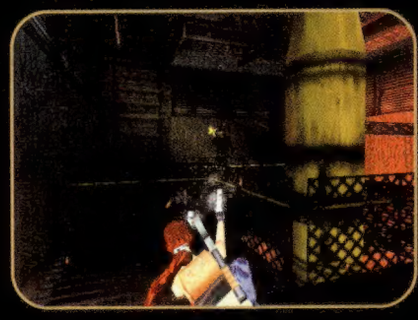
EIDOS
INTERACTIVE

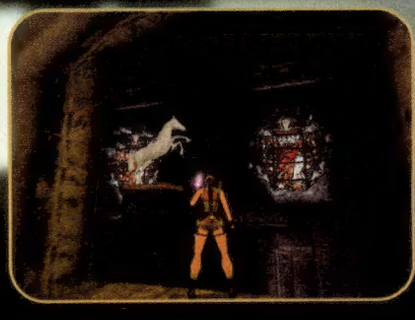
PlayStation

COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

É TORNATA





TOMB RAIDER III™

ADVENTURES OF LARA CROFT

HALIFAX

www.halifax.it

SUPER PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.gruppofutura.it

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello "Morpheus" Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Igor Berzi, Diego Cortese
Erik "Shrapnel" Pede
Fabio "Shogun" Ravetto
Marco "End" Ravetto
Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286

GRUPPO FUTURA

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
Gruppo Editoriale Futura S.p.A.,
c.p. 88 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/66526213 (ore 9.00/12.30)
Fax: 02/66526300
e-mail: abbonamenti@jacksonlibri.it
(i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. n° 38805206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Cool Boarders 3 94

Coraggio, tirate fuori dall'armadio tavole, scarponi, guanti e mascherine: si sta avvicinando la stagione più bella dell'anno...

Precisazione obbligatoria: *the real thing* è un'altra cosa, ma anche *Cool Boarders 3* si difende bene in quanto a divertimento. Certo che la scena PlayStation è cambiata parecchio in questi anni... Il primo episodio della serie era uscito quasi in sordina, mentre il secondo ha venduto uno scatafascio (e con ogni probabilità lo stesso avverrà con *CB3*) nonostante i miglioramenti apportati non fossero mostruosi. La domanda a questo punto sorge spontanea: c'era bisogno di un terzo capitolo della saga? Saranno riusciti i programmatori ad apportare un numero di innovazioni sufficiente a giustificare l'acquisto del gioco, anche per chi possiede già *Cool Boarders 2*? E, soprattutto, sarà un inverno con tanta neve o saremo costretti a *snowboardare* sull'erba com'è successo troppo di frequente negli ultimi anni?

TOCA 2 86

Gentlemen, (re)start your engines...

Dopo qualche mese di pausa (dovuto probabilmente all'evidente supremazia di *GranTurismo* e *Colin McRae Rally*) riecco l'ennesima informata di giochi automobilistici per PlayStation. Su tutti spicca ovviamente *TOCA 2* di Codemasters, che si conferma un ottimo titolo, nonostante le evidenti somiglianze col proprio predecessore. Ma gli appassionati delle quattroruote possono sollazzarsi anche con *Test Drive 5* e *Rally de Africa* (maddeché? Aò!), rimanendo sempre in attesa di *R4: Ridge Racer Type 4*, ormai imminente (*preview* a pagina 40).

IMPORTANTISSIMO!

Attenzione, attenzione! Segnaliamo la temporanea sospensione della *hot-line* telefonica per problemi tecnici indipendenti dalla nostra volontà (il responsabile del servizio, probabilmente ricercato dalla polizia, è emigrato a Cuba e lì ha fatto perdere ogni traccia di sé). L'*hot-line* verrà ripristinata il più presto possibile: nel frattempo, risparmiate tempo e denaro ed evitate di chiamare il solito numero di telefono... Grazie.

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 8 *LA RUBRICA DELLA POSTA.*

FAQ: 14 *A DOMANDA RISPONDE (MORPHEUS).*

PLAYWORLD: 18 *LO SPAZIO DELLE NEWS.*

BIG IN JAPAN: 32 *TUTTE LE NOVITÀ DAL PAESE DEL SOL LEVANTE: QUESTO MESE UN AMPIO SPAZIO DEDICATO AL* TOKYO GAME SHOW.

SPECIALE JAMMA SHOW: 42 *LA PIÙ IMPORTANTE FIERA DI COIN-OP E SIMILI.*

AMERICA'S MOST WANTED: 46 *TUTTO, MA PROPRIO TUTTO, QUELLO CHE ACCADE AL DI LÀ DELL'OCEANO.*

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS: 50 *PERCHÉ NON SI VIVE DI SOLA* PLAYSTATION.

RETRO-GAMING: 108 *UNO SGUARDO AL PASSATO.*

PRIMO PIEDE: 110 *IL MERCATINO DI* SPC.

SUPERTREX: 114 *LA PRIMA PARTE DELLA GUIDA A UN CLASSICO* PLAYSTATION, TEKKEN 3.

PREVIEW:

B-MOVIE 30
MICHAEL OWEN'S W.L. SOCCER 28
R4: RIDGE RACER TYPE 4 40
STAR IXIOM 38
TOMB RAIDER III 26

REVIEW:

ACTUA TENNIS 104
BIOFREAKS 76
CAPCOM GENERATION VOL.2 106
CONSTRUCTOR 66
C: THE CONTRA ADVENTURE 72
COOL BOARDERS 3 94
DESTREGA 60
ELIMINATOR 78
FUTURE COP LAPD 74
LIBERO GRANDE 102
MADDEN NFL 99 96
MUSIC 58
NFL EXTREME 98
NHL 99 100
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS 68
O.D.T. 70
PSYBADEK 80
RALLY DE AFRICA 90
ROGUE TRIP 84
STAR OCEAN: SECOND STORY 64
TEST DRIVE 5 88
THE UNHOLY WAR 62
TOCA 2 86
WWF WARZONE 92

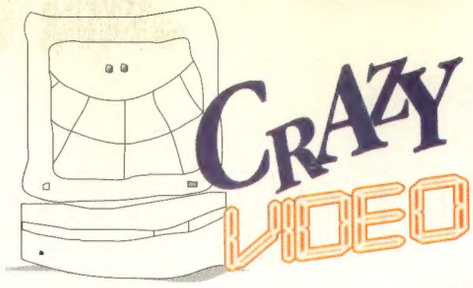
Editoriale

Cracking with Sony...

Non riesco a copiare ***Medievil*** PAL, arrivato al quarto livello si blocca... *when you're at the fourth or fifth level, the game load, stop and show an image with CD warning...* la mia copia di ***Medievil*** non funziona... *I backed up* ***Medievil*** *and the bloody thing crashes with a disk error at the start of level 4...* non capisco come funzioni la protezione, ma c'è; ***Medievil*** si ferma all'inizio del 4 livello... *does anyone have information on* ***Medievil*** *game? Is it a new anti modchip game?* E' proprio vero, ***Medievil*** non si copia neanche dall'originale... *friends says there is an unreadable track and game crash after the 4th level... Je n'arrive pas a copier Medievil sur psx...* ho sentito dire che ci vuole un *crack* per ***Medievil***... non ho mai visto un *crack* per PlayStation... qualcuno è riuscito realmente a crackare questo maledetto gioco? *who has the solution to this nasty protection up on level 4?* bisogna trovare assolutamente il rimedio... *NOW MY COPY DOESN'T CRASH AT LEVEL 4! It crashes slightly before level one. BASTARD... help me please...* ho trovato un *crack* per ***Medievil*** ma funzionerebbe (così mi hanno detto) solo con ***Medievil*** e basta... *in the game* ***Medievil****, there's a copy protection that I can't crack...* il problema è che ***Medievil*** si copia perfettamente ma, forse per protezioni di *boot* fatti dalla Sony, si blocca al terzo livello... ho provato usando: *easycd, diskjuggler, cdrwin, nero... it seems to be a new protection CD...* se qualcuno sa come sproteggere ***Medievil*** me lo dica per favore... *a new copy protection system by Sony...* ragazzi, la Sony va in***ata... mandatemi una *e-mail* per risolvere questo terribile problema, molti ne saranno contenti... cerchiamo di trovare una soluzione tutti insieme... *Sony is currently experimenting with five different anti-copy routines...* il mio negoziante che ci sta ancora lavorando... secondo me ***Medievil*** esegue un secondo controllo della protezione, ma stavolta via *software* in modo tale da bypassare i codici del *chip... I remember the same probs the Amiga had and believe me every time a game was cracked it was known about within 2 days...* questa cosa mi fa ricordare ***Dragon's Lair*** per Amiga, vi ricordate come poi siamo riusciti a copiarlo?... nessuno ha la certezza matematica che la protezione sia presente solo al quarto livello quindi in poche parole le copie crackate che stanno circolando potrebbero ripresentare il problema proseguendo il gioco... *look what you have done by posting your shitty posts like "games for 5$ or 6$ with shipping etc"; now Sony with* ***Medievil*** *has released a nasty protection so I will be obliged to buy the original...* la protezione potrebbe diventare di fatto lo standard... *there are about 16 games in total with this protection... why do you think Sony waited 3 years to release such protections? Just to sell more and more PlayStations...* Beh allora questa sera sono andato a comprarmi ***Medievil*** originale... mi sembra che lo scopo sia questo... *four other games are affected including* ***Silent Hill...*** AIUTATEMI SONO DISPERATO... qui trovate il crack **http://xxxxx.home.ml.org/**... peccato che non funzioni...

...e buona lettura.

LA REDAZIONE



Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

negozio prossima apertura fine ottobre

Nuovo Centro Commerciale
Le Portefranche
Erbusco (BS)

Ora siamo anche
su internet!
www.magnos.it/crazyvideo/index.htm
NUOVA POSTAZIONE X NAVIGARE SU INTERNET

DREAMCAST disponibile fine novembre

Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

vendita computer e accessori

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI
PC - CD ROM

SONY PLAYSTATION
+ Dual shock
L. 249.000

DISPONIBILE
LISTINO
RIVENDITORE

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

Caro Marcello,
chi ti scrive è una persona che se ti ricordi conosci già (sono quello che ti mandava le *e-mail* dal cellulare, Ganz 81 ricordi?). Ora, ho deciso di scriverti perché ho un paio di cosette spero interessanti da porre all'attenzione di tutti. Io sono generalmente un tipo tranquillo, ma qualche volta perdo la calma. Ora spiego il perché... Quest'anno, appena finita la scuola, sono andato a batter cassa dal mio papi e visto che era anche il mio compleanno, sono riuscito a ottenere la bellezza di cento cucuzze da mille da spendere tutte per me. Mio padre è un anti*videogames* convinto e cosa mi combina? Io vado beato e tranquillo dal negoziante di (s)fiducia, esco la banconota e compro *Resident Evil 2*, convinto che la mia tenera mammina non dica niente al saggio paparino di come io fossi intenzionato a spendere il centone. E come mi sbagliavo... Torno a casa e trovo la Play spiaccicata sulle scale. O mio Dio... L'aveva fatto! Quello che minacciava di fare da tempo è successo! Ora, vengo al dunque... Ma com'è che i genitori odiano in questo modo le console? Mio padre dice che i giochini "macinano il cervello", lascio a te il compito di commentare l'affermazione. Ma a cosa è dovuta tutta questa ignoranza? Chi è che mette in giro 'ste cagate? E soprattutto perché io per ritrovarmi ora una PlayStation ne ho dovute comprare due (tutte con soldi miei, ma mio padre questo non lo capisce)? Quand'è che qualcuno avrà le palle di dire la verità? Boh...
Un saluto dal povero
GANZ-1981
marcov@cn.dada.it

"Ma com'è che i **genitori odiano** in questo modo le **console**?"

GANZ-1981

CON OGNI PROBABILITÀ LA PLAYSTATION DI GANZ 1981 HA ASSUNTO QUEST'ASPETTO DOPO ESSERE STATA SCAGLIATA GIÙ DALLE SCALE... CHE ABBIA RAGIONE FABRIZIO FLORIS (VEDI LETTERA NELLA PAGINA SEGUENTE) SULLA FRAGILITÀ DELLE COMPONENTI DELLA CONSOLE SONY?

I fenomeni di intolleranza verso il media *videoludico crescono sul terreno dell'ignoranza e della disinformazione. Addebitare al* videogame *colpe e responsabilità per comportamenti antisociali, violenti, apatici o generalmente anomali del fruitore, diventa automatico in un contesto informativo distorto, governato dai* media *tradizionali, la cui terminologia adotta il medesimo dizionario e le medesime inflessioni allarmistiche impiegate in materia di tossicodipendenza. Ed ecco che il* videogame *provoca "assuefazione", conduce in un "viaggio virtuale" scatenando talvolta attacchi epilettici dal chiaro sapore di "overdose". Quando poi il canale mediale è unico, monodirezionale, caldo (anzi cotto e stracotto), viene meno il contraddittorio, la possibilità di esercitare il proprio diritto di replica. La notizia arriva, colpisce e corre via, leggera, rinunciando al suo ruolo informativo per innescare solo spettacoloso allarmismo. Ciò che resta nella mente dello spettatore è una sottile idea negativa di ciò che non conosce. L'intera campagna di demonizzazione del* videogame *si basa su congetture, ipotesi, implicazioni e assunti senza alcun fondamento scientifico. Non esiste alcuno studio o ricerca che abbia dimostrato i presunti effetti negativi del* videogame *su chi ne fruisce. Semmai esistono ricerche che hanno dimostrato il contrario, che il* videogame *stimola alcune facoltà intellettive del fruitore, ne velocizza i tempi di reazione alle stimolazioni visive, ne raffina il coordinamento psicomotorio e così via, fermo restando un uso non esasperato del mezzo. D'altro canto, si chiederà il genitore-preoccupato-allarmato, perché indagare sul fenomeno? Se ad esempio il rendimento scolastico di mio figlio cala è evidente che la colpa è di quella strana creatura di plastica e silicio. Lapalissiano. E' più facile limitarsi alla constatazione "mio figlio videogioca quindi non studia (o non legge, non esce)" piuttosto che interrogarsi sul perché "mio figlio videogioca invece di studiare (leggere o uscire)". Accettare il primo assunto deresponsabilizza: fa schizzare il* videogame *al primo posto nella classifica dei capri espiatori. Il genitore prende le distanze, lui non c'entra, non è lui la causa, non è lui incapace di insegnare al proprio ragazzo l'antica regola "prima il dovere, poi il piacere". E' stato quel dannato* videogame *a corrompere la mente di suo figlio. Lo dicono anche al telegiornale. Facile. Facile come prendere la* console *e scaraventarla sulle scale. Facile come dire che i giochi "macinano il cervello". Qualche giorno fa sentivo al telegiornale che un gruppo di studiosi di chissà dove ha scoperto che esiste un gene responsabile dell'incapacità cronica di certe persone di educare i figli. Ci devo credere? Lungi dal voler scatenare polemiche e inimicarmi le famiglie di chi legge, ciò che mi preme sottolineare è la totale aleatorietà di una ostinata presa di posizione basata unicamente su conoscenze frammentate, superficiali e distorte della realtà. L'ideale sarebbe provare prima di criticare. Meglio ancora sarebbe organizzare, insieme, le modalità di distribuzione del tempo e delle energie fra svago e lavoro, studio e divertimento, sessioni videoludiche e passeggiate con gli amici. Mio padre amava chiamare i sistemi videoludici con un suo personalissimo neologismo: "cretinometri". In funzione del tempo trascorso davanti al* videogame*, papà Morpheus riusciva a stabilire il livello di "cretinità" del fruitore. Oggi la pensa in modo diverso, non diametralmente opposto, ma è già qualcosa: ha compreso la natura, gli scopi e gli effetti di un* media *a lui estraneo. E' riuscito a dare un senso alle immagini digitali, a decifrare il* modus operandi *del videogame, a considerarlo un semplice seppur bizzarro passatempo piuttosto che una droga postmoderna. Talvolta si ferma alle mie spalle, osserva divertito il video. In silenzio assiste a brevi momenti di vita digitale. Percepisco una risata soffocata, una battuta birichina, osservo il fascino brillargli negli occhi. Poi, porgendogli il* joypad *gli dico: "vuoi provare?". Lui osserva terrorizzato quell'affare cornuto nelle mie mani e scappa via dicendo: "no, no, grazie!". Un grande (letteralmente: è alto un metro e 80 e pesa 130 chili!).*

Volevi una replica a Giuliana *[vedi Playground 52]*? Eccola. So benissimo di essere un *nerd*, o meglio, un *merd*; so che farei bene a leggere libri, a frequentare gente nuova, a vivere una vita più "normale". Vorrei essere una persona diversa, sentirmi più realizzato come uomo (ho 25 anni), ma non ci riesco. Penso di essermi sforzato abbastanza per migliorarmi, ma non ce l'ho fatta. Io sono così da anni, videogioco da anni e anni, ma già da prima avevo qualche difficoltà a inserirmi in mezzo agli altri, vuoi per timidezza, balbuzie e altre mille paure o paranoie che ti vengono anche da piccolo. Se non fossero esistiti i videogiochi mi sarei dato alla pesca, alla lettura di fumetti (cosa che poi ho fatto lo stesso) o a qualsiasi altra cosa pur di non affrontare la realtà ed evadere dai miei problemi.

Quando non so cosa fare (anzi, quando ho voglia di scollegare il cervello) metto su un CD musicale (altra mia grande passione) o un CD-Rom e il tempo passa che non me ne accorgo ed è esattamente quello che voglio. Il vero problema non sono i videogiochi o quello che fai per svagare, ma il perché lo fai. So che sbaglio, ma non so più cosa farci, ormai ho rinunciato (neanche gli psicologi mi sono stati di grande aiuto). Quando la vedrò molto brutta penso che la farò finita, sarà per la prossima vita. Penso che sia così anche per altra gente, anche se spero non la vedano così nera. Ciao.

Anonimo

P.S. Non è che per caso sapete come far funzionare le ROM di *Rastan* sul *MAME*?

P.P.S. Sapete qualcosa (anche voci non confermate) su un probabile *WipEout 3*?

> " I **vero problema** non sono i videogiochi o quello che fai per svagare, ma il **perché lo fai**"
>
> Anonimo

Il problema con* Rastan *dipende forse dalla versione di* MAME *in tuo possesso. Se hai l'ultima versione dell'emulatore e la ROM di* Rastan *è precedente ad essa, probabilmente non sono perfettamente compatibili. Prova a scaricarti la nuova ROM e tutte le informazioni che non sono stato in grado di darti dal ricco sito www.davesclassics.com.

Psygnosis non prevede di realizzare alcun seguito a* WipEout 2097.** ***Non entro nel merito dei tuoi problemi personali, ma lasciami dire solo una cosa: una vita eremitica trascorsa fra fumetti, libri,* videogames, *panini alla Nutella doppio strato, litri di caffè d'orzo e un videoregistratore tutto per me, senza nessuno che mi rinfacci l'antisocialità delle mie voglie, resta il mio ideale d'esistenza.

Un grosso ciao a te, Mor, e a tutti i lettori di SPC! Tralasciando i complimenti per la rivista, che è comunque la migliore in assoluto (e io compro diverse riviste del settore da anni), volevo sfogarmi per quello che mi è accaduto proprio ieri e penso sia accaduto a molti altri: la mia povera Play ha tirato le cuoia. Sai, io videogioco dai tempi del Vic-20 e non mi era mai capitato di dover ricomprare lo stesso sistema una seconda volta. La cosa come potete immaginare non è affatto piacevole anche perché tutte le volte che ho tirato fuori i soldi l'ho fatto per avere qualcosa di meglio e non un elettrodomestico identico in tutto e per tutto al precedente. Ora, voi potrete dire che la colpa è stata la mia, che ho usato male la Play, che l'ho fatta modificare... Sì è vero, l'ho fatta modificare, ma questo col fatto che si sia rotta penso non c'entri proprio nulla e se anche fosse stata la causa non mi sento lo stesso io il responsabile, ma la ditta giapponese. La tanto ammirata Sony infatti ha "costretto" i suoi utenti alla modifica delle Play con una politica ingiusta nei confronti di noi europei, non convertendo molti titoli e facendo arrivare le conversioni in tempi assurdi. Ho visto che invece sia Saturn che il Nintendo dispongono di comodi adattatori universali e in regola con la legge. Perché

IL MEGLIO PER PLAYSTATION C'E' E... COSTA MENO, DA: ITALSAT

98071 Capo d'Orlando (Messina) Via A. Volta, 25 - INTERNET: WWW.ITALSAT.COM

PREZZI IVA 20% INCLUSA - SPEDIZIONI CON CORRIERE IN 48 ORE - CHIUSO LUNEDI' MATTINA - ORARIO: 09,30/13,00 - 16,30/20,30

CLASSICI IN OFFERTA DA £. 58.000

AIR RACE	£. 88.000
ALL STAR SOCCER	£. 73.000
ACE COMBAT 2	£. 88.000
BLOODY ROAR	£. 88.000
BUST A MOVIE 3DX	£. 58.000
CASTELVANIA	£. 68.000
CRASH BANDICOOT 2	£. 88.000
CROC	£. 85.000
DEATHTRAP DUNGEON	£. 68.000
DARK LIGHT CONFLICT	£. 72.000
MAXIMUM FORCE	£. 83.000
NAGANO HYPER OLIMPIC	£. 68.000
NBA PRO '98	£. 68.000
NEED FOR SPEAD 3	£. 68.000
PITFALL 3D	£. 68.000

PLATINUM IN OFFERTA DA £. 39.000

ADIDAS POWER SOCCER	£. 45.000
AIR COMBAT	£. 45.000
ALIEN TRILOGY	£. 47.000
BUST A MOVE 2	£. 47.000
CRASH BANDICOOT	£. 45.000
DESTRUCTION DERBY 2	£. 45.000
DIE HARD TRILOGY	£. 47.000
FADE TO BLACK	£. 47.000
FIFA '96	£. 39.000
INT. TRACK FIELD	£. 47.000
LOADED	£. 39.000
MICROMACHINE V 3	£. 47.000
MORTAL KOMBAT	£. 47.000
PANDEMONIUM	£. 45.000
PORCHE CHALLANGE	£. 45.000
RAY MAN	£. 47.000
RIDGE RACER REVOLUTION	£. 45.000
ROAD RUSH	£. 47.000
TEKKEN 2	£. 45.000
WIPEOUT 2097	£. 45.000
WIPEOUT	£. 39.000

GRANDE BANCA DATI PER TRUCCHI E SOLUZIONI

offertissime del mese!

MEMORY CARD SONY £. 37.900 PAD SONY £. 37.900

MEMORY CARD COMP. £. 25.900 PAD COMP. £. 27.900

ATTENZIONE!!! PER TUTTI I TITOLI E ACCESSORI NON ELENCATI - TELEFONARE PER INFORMAZIONI

PERMUTA E VENDITA GIOCHI USATI DA LIRE 19.000

GROSSA NOVITA'!

COMPRA DIRETTAMENTE DA CASA TUA IL MEGLIO DELL'INFORMATICA AL MIGLIOR PREZZO. COMPONENTISTICA PER P.C.

SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA, PER PRENOTARE O ORDINARE, BASTA TELEFONARE O INVIARE PER POSTA O FAX IL COUPON:

☐ PRIVATO ☐ RIVENDITORE

NOME_____COGNOME_____

AZIENDA_____

TEL._____FAX_____

E-MAIL:_____

VIA_____N°____ c.a.p._____

CITTA'_____PROV._____

UTENTE PRIVATO

sbarrare la casella desiderata:

☐ INVIATEMI GRATIS LISTINO PLAYSTATION GIOCHI NUOVI, USATI E ACCESSORI.

☐ INVIATEMI GRATIS LISTINO COMPONENTISTICA PER P.C.

☐ INVIATEMI LA SOLUZIONE DEL GIOCO .....

ALLEGO £. 5.000 PER LA RISPOSTA.

RISERVATO AI RIVENDITORI

sbarrare la casella desiderata:

☐ INVIATEMI LISTINO COMPLETO PLAYSTATION

☐ INVIATEMI LISTINO COMPONENTISTICA PER P.C.

☐ DESIDERO MAGGIORI INFORMAZIONI PER SPAZIO WEB SU INTERNET + INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA

ORDINI VIA E-MAIL: italsat@legacy.it

ORDINI FAX 0941 - 913363 ATTIVO 24 ORE SU 24

ORDINI TELEFONICI ☎ 0941 - 911069

la Sony non li ha mai messi in commercio? Forse perché così almeno si può addebitare la rottura delle Play al fantomatico *chip* e non magari a clamorosi errori di progettazione della stessa console. Errori a cui si è ovviato solo successivamente con i nuovi modelli, acquistati in gran parte non solo dai neofiti, ma anche da chi, come me, una Play della prima generazione già ce l'aveva. Non sarà anche per questo motivo che la Sony ha venduto un casino? La cara vecchia Sega ha fatto un grande errore producendo console affidabili, con qualche difettuccio dovuto all'usura avrebbe venduto sicuramente qualche pezzo in più! Spero di non essere stato molto contorto...
Fabrizio Floris
fabrflo@tin.it

"La mia povera Play ha **tirato le cuoia...**"

Fabrizio Floris

Sembra che PlayStation sia il primo sistema d'intrattenimento elettronico al mondo a giustificare l'istituzione di un centro di revisione simile a quello previsto per le automobili. Ho visto PlayStation funzionare solo sottosopra o in verticale, FMV esitanti e scattosi, musiche singhiozzanti e videogiocatori preoccupati. L'*hardware *di PlayStation è di qualità scadente? Di certo il lettore CD è soggetto a usura come qualsiasi sistema che deve vedersela con attriti vari. Fattori come il calore e la polvere possono affrettare il processo di senescenza così come lasciare il cavo di alimentazione attaccato alla presa di corrente quando la console è spenta. Ciononostante, considerando la frenetica attività del lettore, i suoi* stop and go, *i* reset *con successiva estrazione al volo del CD ancora in movimento, lo* swapping system *e le tante altre torture meccaniche a cui un utente medio sottopone la sua console, non mi sento di definire PlayStation vittima di clamorosi errori di progettazione, anzi. Resiste dignitosamente. Sarebbe interessante fare un'indagine statistica in merito, interrogando gli utenti PlayStation sul periodo di attività media giornaliera delle rispettive console, su quali precauzioni osservano per garantirne la longevità, su quali problematiche funzionali hanno riscontrato e dopo quanto tempo. Non so voi, ma ho il forte sospetto che sarebbero in molti a denunciare l'inosservanza dei semplici accorgimenti di cui sopra...

Bene, bene, bene... ci credereste? In tutta la mia vita non ho mai scritto ad un solo giornale, rivista o trasmissione e ho già la veneranda età di 19 anni! Eppure dopo aver letto il mio secondo numero di **Super PlayStation** ho pensato subito di scrivervi per due ragioni: in primo luogo perché mi state tutti molto simpatici e mi piace il tono con cui scrivete gli articoli e rispondete alla posta. In secondo luogo perché nella posta vedo sempre pubblicate lettere molto intelligenti e interessanti, cosa che accade molto raramente in altri giornali. Vorrei fustigarmi per aver creduto allo stereotipo del giocatore medio di *videogames*, adolescente, nerdoso e brufoloso! Insomma, complimenti per il giornale, prima o poi mi abbonerò. In realtà sono stata spinta a scrivervi anche per un motivo meno bello, almeno per me e che comunque non dipende da voi: tutte le persone che scrivono a **Super PlayStation**, alla posta, alle **FAQ** o alla rubrica **Primo Piede**, sono solo uomini! Ma dove sono finite tutte le donnine che come me adorano i picchiaduro e i RPG non meno dei loro amati maschietti? Lo so che ancora oggi è forte il pregiudizio che le donne non c'entrino nulla con la cara Play o con il *personal* o meno che meno con i motori e così via. Così come so per certo che molti dei lettori di **Super PlayStation** che leggeranno questa lettera riconosceranno questo *cliché*. Se sapeste quante volte ho litigato con un mio amico perché si rifiutava di parlare con me dei "giochini elettronici", dicendomi che tanto non avrei capito nulla. Io non sono affatto una femminista, né sostengo la totale uguaglianza tra uomo e donna: sarebbe una stronzata, perché uomo e donna sono diversissimi. E' il discorso sull'inferiorità che mi manda in bestia. Scusate per la sfuriata, mi rendo conto che se non pubblicate lettere femminili è perché non vi arrivano, non certo perché le bruciate! Volevo solo far sentire un po' la mia voce e ricordarvi che non solo gli ometti sbavano dietro alla mitica Lara Croft (anche se il mio ideale è più Mitsuruji, vedi *Soul Blade*)! Devo però ammettere a malincuore che la colpa di questo pregiudizio non è solo del classico uomo prevaricatore, la donna ci ha messo tanta buona volontà per sembrare inferiore, partendo dalle ragazzine che rifiutano il computer in quanto "roba da uomini" per arrivare alle zoccolone che in TV agitano le tette e il culo (scusate la volgarità). Un ultimo appello a tutte le signorine: invece di masturbarvi con Ridge di *Beautiful* (che schifo!) fatelo con Jin Katama! Un bacione a tutta la redazione (la rima è squallida, ma involontaria)!
P.S. Grazie mille al mio adorato Paolo che quando ero senza soldi mi ha regalato la PlayStation!
P.P.S. Avete dato solo 88% a *Soul Blade*! Non sono d'accordo, è vero che è meno tecnico di *Tekken 3*, ma l'ambientazione è molto più bella!
P.P.P.S. Vi prego, datemi i codici per passare i livelli di Tomb Raider 2! La mia *memory* si è scaricata per la terza volta a metà del gioco e non ho la forza per ricominciare tutto daccapo! *[tanto dovrai farlo comunque...in* **Tomb Raider 3***]*
Baci
Valentina Griner
vgriner@tin.it

"E' il discorso sull'**inferiorità** che mi manda in bestia"

Valentina Griner

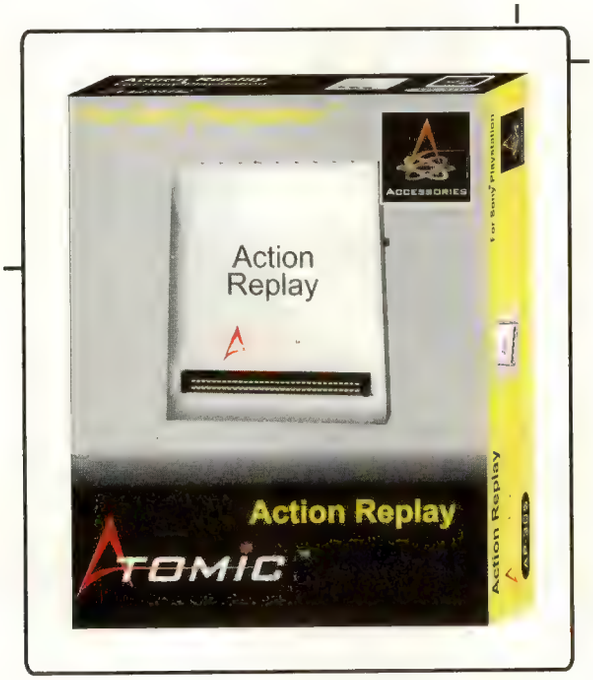
LA VENERAZIONE NEI CONFRONTI DI LARA CROFT HA RAGGIUNTO ORMAI LIVELLI PENOSI... CHISSÀ COSA NE PENSA DI QUESTO TATUAGGIO VALENTINA GRINER (VEDI LETTERA QUI A FIANCO). PER LA CRONACA, NÉ IL BEONE CON LA FACCIA DA ALCOLIZZATO, NÉ LA BIONDAZZA (PURTROPPO) FANNO PARTE DELLA REDA DI SPC...

Iniziamo dando qualche numero:
***1. Le femminucce giocano più spesso* on-line *rispetto ai maschietti (53% contro 46%). E il restante 1%?* Don't ask please...
***2. Rispetto agli anni precedenti, le videogiocatrici dedicano più tempo all'intrattenimento digitale. In termini di ore spese giornalmente, l'aumento è stato del 51% contro il 41% dei* boys.
La rivoluzione sessuale "videoludica" è alle porte? I piccoli fenomeni di "intolleranza" restano localizzati in piccoli centri sociali o in piccole menti sottosviluppate. Se una donna non capisce di cosa parli è perché non sai di cosa parlare. Chi ritiene il gentil sesso estraneo al* videogame *dimostra ignoranza storica. Non ricorda che deve ad una donna (Roberta Williams) l'esistenza di Sierra On-Line e di gloriose avventure grafiche come* King's Quest, Space Quest, Manhunter *e così via. Il problema vero è che per ogni Roberta Williams esistono decine di Maria Whittaker (la tettona di* Barbarian I e II, *altro che Lara) che, inutile dirlo, vengono incontro ai desideri di autoerotismo dei soli maschietti.

Spettabile redazione di **Super Console 100% PlayStation**,
Sono un giovane lettore di 14 anni e vi mando questo messaggio dalla provincia di Benevento. Un paio di settimane fa ho comprato in edicola il vostro giornale, edizione del mese luglio/agosto 1998. Di primo acchito devo dire che il giornale era perfetto per la qualità delle recensioni e per il prezzo accessibile. Devo dire che dopo una attenta lettura sono rimasto assai deluso, per non dire sbalordito dal vostro comportamento. Ecco la vostra risposta alla lettera di Emiliano Andretti a pag. 7: *"...SPC non può che biasimare chi alimenta il fenomeno (della pirateria) additando gli altri come capro espiatorio"*. Ecco poi la vostra replica moralista-riservata al lettore Roberto Busnelli, a pag 12: *"...Il medesimo inconveniente si verifica durante la lettura di copie masterizzate impropriamente. Chi ha orecchie per intendere intenda..."*. Fin qui niente di male, anzi un'ottima risposta contro la divulgazione del *software* pirata.

Action Replay

Atomic



Solo con Atomic

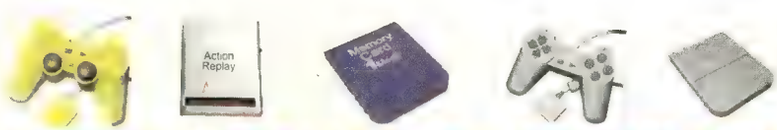
puoi avere tutto

questo in ITALIANO

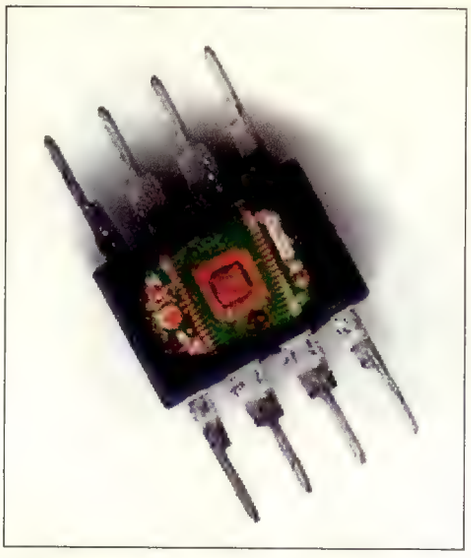
Per maggiori informazioni chiama lo 02/381.991 e richiedi il nostro rivenditore piu' vicino a te.

ATOMIC™ ACCESSORIES
www.atomic accessories com

I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI



D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
TEL. 02/38199.200
FAX 02/38199.201
www.dplus-int.com info@dplus-int.com



PUBBLICANDO LE INSERZIONI DI CHI VENDE IL CHIP DI MODIFICA PER PLAYSTATION, SPC CONTRADDICE LA SUA POSIZIONE ANTI-PIRATERIA? (VEDI LETTERA DI ALBERTO MARINO)

Ecco poi le offerte di vari negozi che voi pubblicate sul vostro giornale,
che si dimostra corretto solo a parole.
- Pag. 7, Bitworld: *"Modifica universale USA-JAP-EURO..."*
- Pag. 29, Dragon Game: *"Si effettuano modifiche EU-JAP-USA a £ 70.000"*
- Pag. 55, SpazioIn: *"Chip modifica 14 pin"*.

Conclusione: vi piace giocare a fare i moralisti, ma contemporaneamente amate beccare soldi dai negozi che alimentano la pirateria. Per questo, prima di dare certe risposte ai lettori, vedete di farvi l'esame
di coscienza, oppure evitate di assumere atteggiamenti che io definirei "ridicoli".
Grazie per la vostra attenzione.

Alberto Marino
nico@sannio.com

***Non v'è nulla di ridicolo nell'atteggiamento di* SPC *nei confronti della pirateria. Il tuo assunto è frutto di un fraintendimento e pertanto profondamente errato. A differenza di Nintendo 64 e Saturn, PlayStation non supporta cartucce per la multicompatibilità (lo impedisce l'ingresso parallelo a differenza di quello seriale dei sistemi Sega e Nintendo). Al fine di soddisfare l'elevata domanda di materiale videoludico importato si è reso pertanto necessario escogitare un nuovo sistema per bypassare il* territorial lock-out. *Ispirata dalla circuiteria di Blue PlayStation (o PlayStation universale, versione limitata e solo per "addetti ai lavori" del 32-bit Sony), nasce l'idea del* MOD-Chip. *Concepito allo scopo di leggere* software *(originale) PAL e NTSC su qualsiasi PlayStation, il* MOD-Chip *legge e conserva, in un apposito registro di memoria, la nazionalità della console su cui è montato. All'accensione, il sistema di riconoscimento territoriale di PlayStation provvede a decifrare la nazionalità del CD (presente sottoforma di un particolare codice in tutti i* games *PlayStation) e a confrontarla con la propria. Il* MOD-Chip *non fa altro che sostituire il segnale proveniente dal CD con quello precedentemente memorizzato nel registro. PlayStation viene ingannato, crede di leggere un* software *territorialmente accettabile e procede senza problemi. Durante la copia di un CD originale, il codice relativo alla nazionalità non viene riprodotto. Nessun* software *di masterizzazione sembra in grado di farlo. All'accensione di PlayStation, il sistema di riconoscimento territoriale non riceve stavolta alcun segnale. Il CD copiato verrebbe pertanto identificato come un normale CD musicale se non fosse per il* chip *che provvede comunque a trasmettere un segnale valido. In pratica, anche quando la nazionalità del CD è latitante, il sistema ne legge comunque una, la propria. Concepito e commercializzato come soluzione alternativa allo scomodo* swap-disk, *il* chip *in sé non viola alcun diritto d'autore. Il suo impiego può essere legale o illegale, ma ciò non influisce sul suo* status *di perfetta liceità. Sony non può vantare alcun diritto di rivalsa nei confronti di chi produce e vende (si, anche attraverso le pagine di* SPC*)* chip *per la lettura di software originale PAL ed NTSC così come ha tutto il diritto di perseguire quei fabbricanti e quegli spacciatori di* software *contraffatto che ne approfittano. E per favore basta con certe allusioni e congetture senza fondamento alcuno...*

Carissimo Marcello,
sono un vostro accanito lettore da circa due anni e vi considero di gran lunga la rivista migliore del settore sotto ogni punto di vista.
Oltre che per farvi i complimenti vi ho però scritto per parlarvi di un problema di cui si è già trattato nella vostra posta (i complimenti anche per essa sia a te che a MBF), ma secondo me senza la necessaria imparzialità: quello della pirateria o "masterizzazione dei videogiochi".
Purtroppo per voi io non sono qui per farne il detrattore ma per cercare di farvi capire il mio punto di vista.
E' da quasi sei mesi che utilizzo giochi copiati e non me ne vergogno affatto! Prima, infatti, la mia situazione economica non mi permetteva di comprare più di un gioco ogni tre mesi, con il risultato che se per caso acquistavo un "pacco" *[come dire che* SPC *pubblica circa 40 pagine di recensioni al mese per niente...]* passavo il successivo trimestre a girarmi i pollici.
Invece cosi posso avere tutti i giochi che voglio e se per caso mi prendo un gioco schifoso alla peggio avrò buttato via cinquemila lire e non cento\centocinquantamila. Inoltre mi dà molto fastidio quando in lettere o vostre risposte dite che chi usa giochi masterizzati è uno str***o perché danneggia le case produttrici e così la qualità dei giochi stessi. Ma non fatemi ridere: primo, non mi dite che voi non vi siete mai duplicati una cassetta di musica perché non ci credo (e non mi dite che è diverso solo perché lo fanno tutti; non si può fare del moralismo solo quando fa comodo); secondo, avete mai visto fallire una casa discografica perché nessuno compra più cassette o CD originali? No, per il semplice fatto che ci sarà sempre chi li comprerà, si tratti di album musicali o di videogiochi, perché la qualità è migliore o perché ci sono i testi/istruzioni oppure semplicemente perché ha i soldi per farlo. Ho terminato questa mia lunghissima lettera che spero pubblicherete (o almeno una sua parte) perché penso ci siano molte persone che la pensano come me!
Alla peggio vi prego di rispondermi comunque, se non altro per tutto il tempo che grazie alla mia infima velocità di dattilografo, ho impiegato per scrivervi.
Grazie mille e ancora complimenti.

Giorgio Barbareschi
jorghes@hotmail.com

"E' da quasi sei mesi che utilizzo **giochi copiati** e non me ne vergogno affatto!"

Giorgio Barbareschi

***Rischia di diventare inconcludente il dibattitto sulla pirateria affrontato su queste pagine. Quando chi acquista* software *contraffatto accusa di ipocrisia chi sostiene l'illegalità del gesto, la "dialettica" appare inutile, sterile e viziata. L'analisi di un fenomeno che ha contribuito al crollo del mercato negli anni '80, che sta progressivamente ripercorrendo le tappe d'allora, che ci inonda di pattume digitale e che mantiene i prezzi al consumo ad un livello improponibile, si riduce all'ingenua domandina maliziosa "non vi siete mai copiati cassette musicali?". Tutto qui? Non sapete dire altro? Non notate l'ambiguità di un mercato corrotto al punto tale da premiare Sony allocandone il 32-bit in ogni angolo del globo, grazie alla facile reperibilità di* software *copiato? Non sapete che nonostante una base installata di 40 milioni di console, nessun gioco riesce a sfiorare il record di 6 milioni di copie vendute stabilito da* Super Mario Bros *per Famicom anni orsono (*Final Fantasy VII, *il titolo più venduto in assoluto per Sony PlayStation conta "solo" 3 milioni e 700 mila copie; la media è di 500 mila)? Sarà vero, come sostiene Giorgio, che nessuna casa discografica o* software house *è mai fallita per colpa della pirateria? Non credo. Come interpretare lo smembramento di gruppi come Virgin Interactive Entertainment (faccio notare che Westwood Studios, fiore all'occhiello di VIE, è da poco passata al colosso EA), l'esodo massivo di sviluppatori dagli storici laboratori di Psygnosis (a proposito, la sede di Manchester ha chiuso i battenti lasciando 70 dipendenti in "attesa di collocamento") e più in generale, l'acquisizione da parte di* major *come Eidos ed EA di società più piccole, se non come dei segnali di fallimento o peggio ancora di decadimento?*
*Nel clima di incertezza generato dalla pirateria, l'industria videoludica sembra reagire conformandosi ad un modello strutturale simile a quello di altri settori dell'*entertainment *(cinematografico e musicale in particolare). Le piccole etichette indipendenti vengo-*

Immagine: FILOCALÌA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Oddworld's 2	TELEFONARE
Spyro the Dragon	L. 99.000
Azure Dreams	L. 99.000
Batman & Robin	L. 99.000
Earthworm jim 3D	L. 99.000
Iss Pro '98	L. 99.000
Wild 9	L. 99.000
Moto Racer 2	L. 99.000
Unholy War	L. 99.000
Actua Tennis	L. 99.000
Scars	L. 99.000
Ninja	L. 99.000
Dukenuke Time to Kill	L. 99.000
Medievil	L. 99.000
Sensible Soccer 2000	L. 99.000
Tomb Rider 3	L. 99.000
Tekken 3 (EUR)	L. 99.000
Heart of Darkness	L. 99.000
Colin Mcrae Rally	L. 99.000
Resident Evil II	L. 99.000
Cardynal Sym	L. 99.000
Road Rash 3 D	L. 99.000
Gran Turismo	L. 99.000
Motorhead	L. 85.000
Bomba '98	L. 85.000
Fifa World Cup '98	L. 85.000
Deathtrap Dungeon	L. 85.000
V-Ball	L. 85.000
Actua Soccer 2	L. 79.000
Nuclear Strike	L. 79.000
Rascal	L. 79.000
Diablo	L. 79.000
Snow Break	L. 79.000
Bushido Blade	L. 79.000
NBA Shootout 98	L. 79.000
Forsaken	L. 79.000
Grantour Racing '98	L. 50.000
Xenogears	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Spider	L. 50.000
Speadster	L. 50.000
Red Asphalt	L. 50.000
Jet Moto	L. 50.000
Dark Forces	L. 50.000
Perfect Weapon	L. 50.000
Power Boat	L. 50.000
Epidermic	L. 50.000
Iran & Blood	L. 50.000
Assalt Ring	L. 50.000
Hi Octane	L. 50.000
Hard Ball 5	L. 50.000
Po Ed	L. 50.000

GIOCHI NINTENDO 64

Poket Monster	L. 179.000
F -Zero	L. 149.000
Mortal Kombact 4	L. 149.000
Gex 64	L. 149.000
F1 World Grand Prix	L. 149.000
Wipeout 64	TELEFONARE
NBA Courtside	L. 109.000
Bombermarm Heroes	L. 109.000
Olympic Hokey 98	L. 109.000
1080 Snowboardin	L. 109.000
Nagana Winter Olympic	L. 79.000
Virtual Hiryuna - Ken	L. 79.000
Snobo Kids	L. 79.000
Chamaleon Twist	L. 79.000
Yoshi's Story	L. 79.000
Dual Heroes	L. 79.000
Wild Choppers	L. 79.000
NBA in Zone '98	L. 79.000
Zelda	TELEFONARE
Turok 2	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Mace the Dark Age	L. 59.000
Goemon	L. 59.000
Clay Fighter	L. 59.000
Bomberman 64	L. 59.000
Blast Dozer	L. 59.000
Doreamon	L. 59.000
Hexen	L. 59.000
Trouble Maker	L. 59.000

GIOCHI Sega Saturn

King of Fighter Best Collection	L. 169.000
Battle Gare GGA	L. 139.000
Capcom generation	L. 129.000
Steam Hearts	L. 129.000
Shining Forece III EP. III	L. 129.000
Dracula X	L. 129.000
Burning Ranger	L. 129.000
Winther Heat	L. 89.000
Dodon Pachi	L. 89.000
Bomberman Fight	L. 89.000
Sonic R	L. 89.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE
Dungeons & Dragon	TELEFONARE
Marvel Us Street Fighter	TELEFONARE

OFFERTISSIME Sega Saturn

Willy Wombal	L. 50.000
Toki...	L. 50.000
Dai Suku	L. 50.000
Strong Style	L. 50.000
Zero You Champ Dozzy I	L. 50.000
Cube Battle	L. 50.000
Drift King 97	L. 50.000
Henry Explorers	L. 50.000
Die Hard Trilogy	L. 50.000
Stakes Winner G1	L. 50.000
Riglordsaga 2	L. 50.000
Batman Forever	L. 50.000
Virtual On	L. 50.000
Gebockers	L. 50.000
Robo Pit	L. 50.000
College Slam	L. 50.000
Last Gladiators	L. 50.000
Quantum gate 1	L. 50.000
Hyper Reverthion	L. 50.000
Chase H.Q.	L. 50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Libero Grande	L. 149.000
R - Type	L. 149.000
Dark Stalker 3	L. 149.000
Cool Boarders 3	L. 149.000
Smash Court Tennis 2	L. 149.000
Guilty Gear	L. 139.000
Rally de Africa	L. 139.000
Destrega	L. 139.000
Metal gear Solid	L. 139.000
Over Bloop 2	L. 139.000
Puzzle Bobble 4	L. 139.000
Gun Ballet 2	L. 139.000
Private Justice School	L. 139.000
Sokaigi	L. 129.000
All Japan GT Car Champ	L. 129.000
Siluette Mirage	L. 129.000
Dark Messiah	L. 129.000
Double Cast	L. 129.000
Crisis City	L. 129.000
Tunder Force V	L. 129.000
Soul Divide	L. 129.000
Enigma	L. 129.000
Tekken 3	L. 129.000
Gran Turismo	L. 129.000
Xenogears	L. 129.000
Bokandesuyo	L. 109.000
Bomberman World	L. 109.000
The Granstream Saga	L. 109.000
Chu Cubbo Owgeon	L. 109.000
Metal Gear Solid Limited	TELEFONARE
Toge max 2	TELEFONARE
Capcom Generation 3	TELEFONARE
Final Fantasy 8	TELEFONARE
Ridge Racer Type 4	TELEFONARE
Street Fighter Zero 3	TELEFONARE
Airguites	TELEFONARE
Tales of Fantasia	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Blue Sabre Knights	L. 50.000
Ray Tracer	L. 50.000
Over Blood	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Extreme Power	L. 50.000
Shatcher	L. 50.000
Metal Jacket	L. 50.000
Exector	L. 50.000
Night Striker	L. 50.000
Dark Seed	L. 50.000
Wizardry VII	L. 50.000

VASTO ASSORTIMENTO
VIDEO CD

ACCESSORI

Pistola + Pedaliera	L. 130.000
Visual Memory Dream Cast	L. 109.000
Pad Dual Shock PSX	L. 59.000
Grip Controller PSX	L. 45.000
Joy Pad N 64	L. 49.000
Memory Pak N 64	L. 29.000
Multi Game SS	L. 50.000
Ascii Pad PSX	L. 45.000
Sakkara DX PSX	L. 40.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Nuovo Adattore N64	L. 69.000

CONSOLE

Nintendo 64 Jap + USA	L. 349.000
Sony Playstation PAL	L. 249.000
Sony Playstation Dual Shock Universale	L. 360.000
Sony Playstation Value Pack Universale	L. 400.000
Dreamcast	TELEFONARE
Game Boy a Colori	TELEFONARE
Neo-Geo Pocket	TELEFONARE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

CHIUSO LUNEDI' MATTINA

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

no inglobate dai colossi dell'intrattenimento elettronico (acquistate in toto *o prese come affiliate). In questo modo, la ridistribuzione dei costi di sviluppo e il sostegno di campagne promozionali mastodontiche spazzano via il clima di aleatorietà generato dalla pirateria sui gruppi più piccoli, imponendo però l'osservanza di tempi di sviluppo frenetici scanditi da strategie di* marketing *"superiori" con penosi risultati dal punto di vista ludico. Chi ne fa le spese, alla fine, è il consumatore che si trova nell'infelice condizione di dover scegliere fra un catalogo di offerte mediocri a prezzi impronunciabili. Risultato: sfiducia e diffidenza del fruitore che, rivolgendosi al mercato pirata, "può avere tutti i giochi che vuole e se per caso si prende un gioco schifoso, alla peggio avrà buttato via cinquemila lire".*

Ciao Morpheus... ehm, scusa Ciao Italia, sono le 9:30 di un bellissimo sabato d'agosto e già sto finendo di leggere il numero di settembre. La mia lettera potrebbe essere una schifezza ma tenterò di non cadere nella cacca e di scrivere qualcosa di sensato. Dopo aver letto la lettera di Simone sono rimasto con l'amaro in bocca e, credetemi, neppure dopo aver lavato i denti per ben cinque volte ho potuto fare niente. Con la sua lettera Simone vuole solamente mettersi "le mutande di ferro" e difendersi dal fatto che lui è un pirata e come tutti i pirati rovina il mercato facendolo tornare, come ha scritto Morpheus nella risposta a Emiliano Andretti, al suo stato embrionale. E, a quel punto, col cavolo avremo dei giochi con cui giocare, non avremo più né i giochi orribili, che tutti disprezzano, né capolavori come *FFVII* o *Mario 64* o altro ancora.
Pensate quanti milioni di dollari hanno perso Squaresoft e la Sony per colpa di tutte quelle copie di *FFVII* pirata, copie che avrebbero portato le vendite di *FFVII* a, penso, 7 milioni. Non solo, tutti quei soldi che non sono entrati in tasca né alla Sony né alla Square potevano servire per progetti, creazioni *software* e *hardware*, pubblicità e tanto altro ancora. La Sony invece di investire, ad esempio, 2.000 lire per lo sviluppo della sua PlayStation 2 ne investirà solamente 1.000 o 1.500. Sì, alla Sony quei soldi entreranno dalla vendita delle console ma 10 milioni di dollari persi sono 10 milioni di dollari persi, soldi che non le entreranno mai in tasca.
Purtroppo è una gran tentazione non comprare del *software* a 15.000 lire invece che a 100.000. Dato che è così difficile, spero ardentemente che le console della nuova generazione utilizzino delle difese maggiori contro la pirateria *[Sarebbe l'ideale. Ritengo che sia l'unico modo per limitare il fenomeno. Del resto sensibilizzare le masse è una battaglia persa in partenza. La pirateria è profondamente radicata, irreversibilmente massificata, pertanto combatterla alla fonte per impedirne l'insorgere è indispensabile. Mi chiedo come faranno a duplicare i CD da 1Giga di Dreamcast...]*. E' brutto sapere che siamo noi stessi a distruggere ciò che ci piace; è come se per risparmiare, invece di comprare **SPC**, ce la facessimo prestare da un amico, ne copiassimo le pagine con lo *scanner* e le rivendessimo a 50 lire l'una. In questo caso la redazione ne risentirebbe e **SPC** subirebbe un duro colpo.
All'inizio aumenterebbero il prezzo in copertina *[er... già fatto]*, aumenterebbe la pubblicità tra le pagine, diminuirebbero le pagine e poi la FINE. Pensate ancora che la pirateria sia qualcosa che serva a qualcuno?
Aspettando vostre risposte vorrei cambiare argomento per dare una piccola risposta a Francesco Cataldo... Come fai a dire che non riesci ad muoverti all'interno del menù di *Gran Turismo* in versione giappo? Se ci fai caso ci sono delle piccole icone che aiutano l'utente a capire meglio dove sta andando a sbattere la testa. Comunque è solamente forza d'abitudine. Io ad esempio ho finito *FFVII* in versione *jap* e ho potuto capire, in parte, la storia (l'ho anche finito in versione americana).
Ultimissima e vado via: collegatevi al sito www.sysoftlink.com/wov/ siamo un gruppo di "bravi ragazzi" che stanno tentando di portare avanti questa rivista *on-line* e cerchiamo sempre nuovi recensori. Grazie per la pazienza...
Circiciao
Salvo NighTiger
nightiger4@hotmail.com

FINAL FANTASY VII ***AVREBBE VENDUTO SETTE MILIONI DI COPIE SE NON FOSSE STATO PENALIZZATO DAL SOFTWARE PIRATA? (VEDI LETTERA DI SALVO NIGHTIGER)***

"E' brutto sapere che siamo **noi stessi** a **distruggere** ciò che ci piace"

Salvo NighTiger

Sembrerà strano, ma questa mia lettera non è, come da mesi a questa parte su **PlayGround**, a puro carattere polemico, certo la ciliegina c'è, ma è sciroppata nel finale... Lo scopo primario di questa mia missiva è quello di informare tutti che all'indirizzo Internet www.blu-blu.it/pg/mgs è nata la prima pagina NON ufficiale dedicata a *Metal Gear Solid* completamente in italiano. Per adesso è solo il sottoscritto ad occuparsene, ma spero che qualcuno interessato si faccia avanti. Prima della chiusura (sì, già finito, per adesso...), come promesso, eccovi la ciliegina: ma se *Metal Gear Solid* fosse stato targato Sony (come ad esempio, fammi pensare... ah sì, *Medievil*) gli avreste dedicato la copertina? Sapete, mi sembra strano che lo abbiate fatto quando avevate solo una *preview* condita da un ricchissimo piatto di complimenti/false verità/etc etc...
Adesso ho veramente finito, un saluto a tutti e i complimenti vivissimi alla reda, fate sempre il miglior lavoro in circolazione, certo qualche sbaffo c'è, ma nessun è perfetto.
Paolo Grumelli
Paologru@syrene.it

LA COPERTINA DI SPC INCRIMINATA. I MAGISTRATI INDAGANO... (VEDI LETTERA DI PAOLO GRUMELLI)

Nella scelta del gioco da sponsorizzare in copertina, **Super PlayStation Console** *tiene in forte considerazione le preferenze di Sony Computer Entertainment e ubbidisce supinamente alle sue direttive in merito alla linea editoriale da seguire. Nonostante il felice e duraturo accordo stretto con Konami all'epoca di* **ISSPro** *(di cui, secondo i patti, avrebbe dovuto beneficiare anche* **Metal Gear Solid***),* **Super PlayStation Console** *non ha avuto la forza di rifiutare la gonfia quanto tronfia bustarella offerta con una abile gesto corruttivo da Chris Deering in persona per fare di* **Medievil** *(disponibile in tutti i negozi a sole 99.900 lire!) "il* **Ghosts'n Goblins** *degli anni '90". La scelta di sostituire all'ultimo momento l'*art *di* **Metal Gear Solid** *con un Sir. Daniel Fortesque intrippato dal nuovissimo DualShock Sony (disponibile in tutti i negozi a sole 59.000 lire!) dipende unicamente dalla valanga di ricchi premi e cotillon piovuta in redazione due minuti prima di mandare in stampa la* cover. *Più in generale, l'intera redazione di* **Super PlayStation Console** *è orgogliosa di partecipare attivamente alle campagne promozionali di SCEI (40 milioni di console vendute in tutto il mondo, oltre 500 videogames in catalogo!) e spera di continuare ad appoggiarne le produzioni (quand'anche mediocri) con lo stesso spirito meschino di sempre.*
Un "playsta" saluto a tutti e un grazie per aver acquistato Sony PlayStation (disponibile in tutti i negozi, adesso a sole 249.000 lire!)... e **Super PlayStation Console** *(ogni mese in edicola a sole 7.000 lire!).*

PSYGNOSIS
VISUAL SCIENCES
PlayStation
Ferrari
RULE 85a
'All drivers entered in the championship will be weighed, wearing their complete racing apparel.'
FIA Sporting regulations.
Formula One '98 Rules. OFFICIAL.
FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

Ciao a tutta la redazione, complimenti alla rivista numero uno. Passo alle domande.
1. Nella versione PAL di *Gran Turismo*, vincendo l'evento speciale *Japan vs U.S.* ci vengono regalate (*random*) una FTO oppure una Viper GTS-R. Questo avviene anche nella versione jappo?
2. E' già uscito *Tekken 3* USA? Quali differenze ci sono dalla versione jappo?
3. Nella versione PAL dell'ultimo calcio Konami, i nomi dei giocatori sono ancora inventati? Quando uscirà?
4. E' prevista qualche *compilation* Capcom contenente *Final Fight*?
5. Qualche info su *Fighting Force 2*?
6. E' prevista una conversione di *GTI Club* per PlayStation?
7. Si sa niente della conversione per PlayStation di *Time Crisis 2*? E di *Soul Calibur*?
Tanti saluti
Luca
Efoxi@tin.it

1. Sì.
2. Sì, è uscito quest'estate senza alcuna modifica rispetto alla versione jappo (del resto anche la versione PAL, sebbene più lenta, è immutata dal punto di vista strutturale).
3. Sì, purtroppo. Lo trovi già nei negozi e ti farà piacere sapere che nella confezione è incluso un secondo CD con la demo giocabile di Metal Gear Solid*!*
4. Per ora no, ma non lo escludo considerando che la Capcom ha già pubblicato tre volumi della sua collana Generation *dedicata ai vecchi successi* arcade *e non (come le serie di* 194X *e di* Ghosts'n'Goblins*).*
5. Niente... per fortuna.
6. Konami non ha rilasciato alcun comunicato in merito.
7. Namco aveva dapprima escluso categoricamente la possibilità di una conversione di Time Crisis 2 *per PlayStation, poi, come avrai letto in* Big in Japan *di ottobre, deve averci ripensato. La conversione di* SoulCalibur *è prevista, ma non chiedere notizie riguardanti la data di uscita o le peculiarità della versione PlayStation perché tutto tace...*

LA VERSIONE PLAYSTATION DI SOULCALIBUR È ANCORA AVVOLTA DA MISTERO. SI SA SOLO CHE CI SARÀ, MA QUESTO È TUTTO... (VEDI LETTERA DI LUCA)

Ciao a tutti, sono un vostro lettore da più di 15 giorni (pardon, mesi) e ho solo una domanda da farvi, oltre ai dovuti complimenti per la più completa e obiettiva rivista italiana per PlayStation: uscirà mai un *remake* di Rastan o almeno una sua riedizione su *compilation*/nostalgia?
Grazie anticipatamente!
putin@iol.it

Per il momento non è previsto alcun remake, ma è più probabile una sua riedizione in qualche antologia/museum *(si parla di un* Taito Classic *in uscita in Giappone per Saturn ad ottobre). Se non vado errato un remake di* Rastan *dovrebbe essere disponibile per MegaDrive.*

Buongiorno, scrivo per sapere:
1. Dopo lunghe e snervanti partite a *Tomb Raider* e *GT* cerco qualche giochino (sparatutto) rilassante e "ignorante" tipo il glorioso *Commando* della Capcom. Qualche consiglio?
2. A proposito di sparatutto, è prevista l'uscita di *Einhander* o *Thunderforce V* per il mercato europeo? Se no sapreste indicarmi qualcosa di simile?
3. Avete mai sentito parlare di *G-Darius*?
4. Che differenze esistono tra la versione originale e la versione *Platinum* di un gioco?
Grazie per la disponibilità e buon lavoro
Pax
Massimo.paroni@bofrost.it

1. Nulla di simile a Commando *è previsto per PlayStation (a meno che non ti voglia far male con* Lone Soldier*). In compenso posso consigliarti* Einhander *e* N2O*, i due nuovi ed esaltanti paradigmi del genere.*
2. Nessuna notizia su Einhander *PAL.* Thunderforce V *è uscito negli States il 15 ottobre per cui, visti i tempi di distribuzione a cui siamo abituati, stimo una commercializzazione nel bel Paese nei primi mesi del 1999.*
3. G-Darius*? Ah sì, quello sparatutto poligonale prodotto dalla Taito già recensito sul numero 49 di* SPC *(globale 84%) e uscito ad ottobre anche in versione PAL. Sì, mi sa tanto che ne abbiamo sentito parlare.*
4. Assolutamente nessuna se non il prezzo nettamente più basso per la versione Platinum *(49.900 lire), con qualche eccezione: l'edizione economica di* TOCA *(Codemasters), ad esempio, supporta il* feedback *di* Dual Shock *a differenza di quella full price uscita mesi fa.*

Ciao Morpheus, mi chiamo Simone e volevo farti una domanda sulla *GunCon 45* di Namco. L'ho comprata da poco e ho trovato *Time Crisis* e *Point Blank* assolutamente irresistibili. Poiché ho intenzione di comprarmi altri *shooter* a bersaglio, volevo sapere se altri giochi che supportano una pistola qualsiasi (*Lethal Enforcers, Die Hard Trilogy, Crypt Killer, Area 51*) funzionano con la pistola Namco.
Grazie anticipatamente,
Simone
s.losoni@iol.it

Caro Simone,
i giochi da te menzionati non supportano la Guncon*, tuttavia non disperare perché potrai sfogare i tuoi istinti più bellicosi con altri titoli* Guncon *compatibili come il discreto* Elemental Gearbolt *e l'ottimo* Gunbarl *(entrambi per il momento disponibili solo in versione NTSC). Ti farà piacere sapere, inoltre, che Namco ha intenzione di rendere compatibili con qualunque pistola i suoi prossimi giochi con* light gun.

Ciao Morpheus!
Complimenti per l'ottima rivista che secondo il sottoscritto è la più qualificata del settore.
Avrei alcune domande da farti:
1. Sono un grande appassionato del gioco *Rampage World Tour*. E' previsto un *sequel* o un altro gioco dal *concept* simile per PlayStation?
2. La versione PAL di *G-Darius* sarà più fluida di quella NTSC?
3. Oltre all'imminente *Dance! Dance! Dance!* di Konami sono previsti per il futuro altri titoli che permettono di sostituire il CD del gioco con uno audio?
4. Sarà mai introdotto in Europa il *Gamebooster* (periferica per PlayStation che avete presentato sul numero 50 di SPC nella splendida rubrica **Briefs from the Outer Worlds**)?
Ciao e grazie!
Alessandro De Martino
Nocera Inferiore (SA)
alexdemartino@hotmail.com

1. Al momento non è previsto nessun seguito né un gioco simile. Magari Godzilla Generations *per Dreamcast...*
2. Non credo proprio considerando che la massima fluidità per un gioco PAL potrebbe essere 25 o 50 fps *contro i 30 o 60 della controparte NTSC.*
3. Al momento nient'altro.
4. Sembra che Datel stia incontrando qualche resistenza da parte di Nintendo. Se infatti la versione Nintendo 64 di Gamebooster *è già in commercio negli USA, quella per PlayStation è ancora in* stand-by.

Salve a tutti,
sono il felice possessore di una PlayStation da più di un anno e avrei le seguenti domande:
1. A cosa è dovuto esattamente il fastidioso effetto di distorsione *texture* nei titoli poligonali PlayStation? E' causato da un problema *hardware* o è una tecnica usata dai programmatori per alleggerire il lavoro del processore (dalla regia mi dicono che è "mancanza di correzione prospettica")?
2. Quando uscirà in Europa il Dreamcast? E la PlayStation 2?
Spero che possiate fornire una risposta a queste mie domande.
Complimenti per la rivista... continuate così !
Grazie e a presto
Luke Skywalker
francescoferro@edisons.it

1. La distorsione delle texture *che affligge tutti i titoli poligonali pubblicati per PlayStation sin dalla sua uscita, è dovuta alla latitanza di* routine *operanti via hardware dedicate alla correzione prospettica. Il problema viene talvolta arginato via software dai programmatori più capaci (vedi* Medievil*). Puoi stare tranquillo che la prossima console Sony non sarà minimamente impensierita da questo problema.*
2. L'uscita europea del Dreamcast è al momento prevista per settembre '99 in contemporanea con quella americana. Per quanto concerne PlayStation 2 corre voce di una sua presentazione al prossimo Tokyo Game Show *primaverile. Voci tutt'altro che attendibili parlano di prestazioni grafiche da capogiro (10 milioni di poligoni al secondo!).*

SALVE,
HO SCARICATO IL PROGRAMMA PER PC DAL SITO: WWW.DATEL.CO.UK/PSX/PSXIND.HTM MA DOPO AVERLO DECOMPRESSO NON SO PIU' COSA FARE. POTETE AIUTARMI? VORREI UNA GUIDA DETTAGLIATA SUL DA FARSI, PERCHE' E' IN INGLESE E VORREI SAPERE SE PER FAR FUNZIONARE QUESTO SOFTWARE E' RICHIESTO QUALCOSA DI PARTICOLARE.
CIAO
MICHELE DIGERONIMO
GERONIMO@CTONLINE.IT

Ehi! A momenti ci spazzavi via i timpani virtuali! Ma lo sai che scrivere in stampatello un qualsiasi messaggio su Internet indica che stai gridando? E che molti potrebbero interpretarlo come un atto di maleducazione? Vabbè diciamo che ti si è bloccato il CapsLock *e proseguiamo. Condizione imprescindibile per far funzionare il software Datel (versione 1.99) è la presenza della scheda* PC Comms Link *(39.99 sterline) nel tuo PC. Una volta collegato PlayStation alla scheda (usando l'apposito cavo parallelo incluso nella confezione del* PC Comm Link*) basta avviare il programma che ti sei scaricato (*action.exe*), attendere un breve periodo di latenza durante il quale il PC si interfaccia a PlayStation e dare quindi il via all'hackeraggio. La prima opzione "*Begin Code Search*" analizza la memoria di PlayStation (nel quale, inutile dirlo, avrai già inserito il gioco da sottoporre alla "procedura") cercando quelle allocazioni di memoria che custodiscono gli indici relativi all'energia, al numero di vite, di crediti, di munizioni e quant'altro. Una volta scelta questa opzione il software comincerà scandagliare la memoria e a visualizzare gli indirizzi e i valori dei vari codici. Segnati questi valori su un pezzo di carta e vai all'opzione n.3 (*Edit Memory*). Premi contemporaneamente i tasti* SHIFT *e* F8 *per accedere al menu dei "*breakpoint*" quindi inserisci nello spazio dedicato al "*breakpoint address*" il codice precedentemente annotato, assicurandoti che l'opzione "*break on white*" sia su ON. Subito dopo seleziona "*Set Breakpoint*" illuminandolo e premendo* Invio. *Premi* SHIFT *e* F9 *contemporaneamente per lanciare il gioco ed attendi il "punto di rottura" (*breakpoint*). Continua a giocare finché il* BP *non salta fuori. Se tutto è andato per il verso giusto nel Memory Editor comparirà il codice che ha causato la rottura. Premi adesso* SHIFT *e* F1 *per passare in modalità "disassembly" e noterai una sfilza di geroglifici tra cui la coppia di caratteri SW, SH oppure SB. Evidenziali e premi* SHIFT+F7*. Il comando NOP dovrebbe sostituirsi alla coppia di caratteri di cui sopra. Esci adesso dal Memory Editor premendo i tasti* SHIFT+F9 *per goderti il tuo nuovo codice!*
Come dici? Procedura leggermente incasinata? Benvenuto nella terra degli hackers!
Ah dimenticavo. L'opzione n.4 permette di scaricare/caricare i dati delle memory card.

MA COME ACCIDENTI FUNZIONA IL PC COMMS LINK?!

M-Games
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

TELEFONO 02.28.94.641
Ordinando almeno 2 prodotti
CONSEGNE GRATIS IN TUTTA ITALIA

NON TENERE I TUOI GIOCHI USATI NEL CASSETTO! CE LI PUOI PORTARE O SPEDIRE
LI SCONTEREMO SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI NUOVI O USATI

Giochi **PLAYSTATION** e **SATURN** usati a partire da Lit. 20.000 oppure nuovi a partire da Lit. 49.000!!!
Giochi **NINTENDO 64** usati o nuovi..... telefonare per informazioni!!!
Giochi **SUPERNINTENDO** e **MEGADRIVE** usati a partire da Lit. 20.000.
Giochi **GAMEBOY** e **GAMEGEAR** a partire da Lit. 25.000

RICHIEDI IL LISTINO DEI GIOCHI USATI E NUOVI
Lo invieremo per FAX o per POSTA

VUOI SPEDIRCI I TUOI GIOCHI USATI?
Chiamaci al numero 02.28.94.641 per una valutazione dei tuoi giochi usati, se accetterai metti tutto dentro una scatola allegando un foglio descrivente i tuoi dati: Cognome, Nome, Indirizzo, C.A.P., Località, Provincia ed infine, molto importante, il tuo numero di telefono.
Spedisci il tutto a M-GAMES, via Giuba 28/A, 20132 Milano. Appena riceveremo il tuo pacco sarai immediatamente chiamato; quindi potrai fare subito il tuo ordine ed avrai a disposizione uno sconto, pari alla valutazione precedentemente da noi fatta dei tuoi giochi usati.

VUOI PORTARCI I TUOI GIOCHI USATI?
VIENI A TROVARCI IN NEGOZIO!!!!

SEGA SATURN PlayStation NINTENDO 64

COME ARRIVARE A M-GAMES:
MM LINEA VERDE CIMIANO
TANGENZIALE EST USCITA
VIA PALMANOVA
O CASCINA GOBBA

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

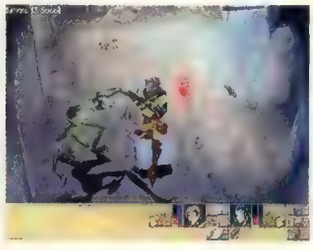
Playworld

Breaking the news from the PlayStation World

RACING GAMES *CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP RACING* ● ***ACTION/RPG*** *DARKSTONE* ● ***PLATFORM*** *GEX: DEEP COVER GECKO* ● ***SPARATUTTO*** *STAR CONTROL 4* ● ***PICCHIADURO*** *JACKIE CHAN'S STUNTMASTER*

Darkstone

IL TEAM FRANCESE DELPHINE SOFTWARE, A CUI DOBBIAMO CLASSICI COME FLASHBACK *E* MOTO RACER *COSÌ COME COCENTI DELUSIONI COME* MOTO RACER 2, è al lavoro su un nuovo progetto, un *action*/RPG decisamente promettente previsto per PC (dalla cui versione sono tratte le foto che vedete) e PlayStation sotto etichetta Take2 Interactive. ***Darkstone*** offre a due giocatori la possibilità di esplorare gli oltre 30 livelli previsti imbottiti di ricchi tesori vegliati da terribili creature sotterranee. Fra le poche notizie diffuse da Take2 spicca un particolare algoritmo capace di generare livelli differenti ad ogni partita. A giudicare, infine, dalle foto giunte in redazione, ***Darkstone*** sembra decisamente ben messo anche dal punto di vista cosmetico. Aspettatevi un'esaustiva *preview* non appena avremo notizie più dettagliate in merito.

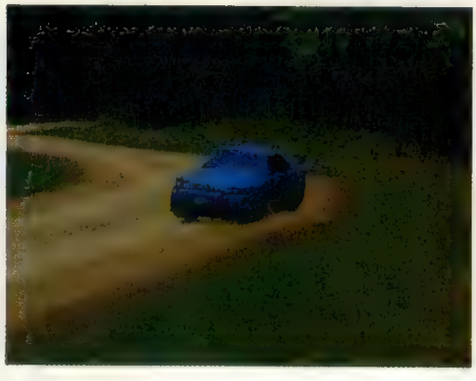


GameOne

IL 10 SETTEMBRE SCORSO HA APERTO I BATTENTI LA PRIMA EMITTENTE TELEVISIVA EUROPEA INTERAMENTE DEDICATA AI VIDEOGIOCHI. Nata dall'accordo stretto fra Infogrames e Canal+, *GameOne*, trasmessa via satellite (Astra 1 F) 24 ore su 24, sette giorni alla settimana, ricalca il formato di *MTV* e offre diverse rubriche dedicate ad ogni aspetto dell'intrattenimento elettronico per PC e console. *GameOne* è fruibile da chi possiede un *decoder* digitale DVB (oltre ovviamente ad un'antenna parabolica) e una discreta conoscenza delle uniche due lingue in cui viene attualmente diffusa: francese ed inglese.

Car Constructors Championship Racing

MENTRE LO SVILUPPO DI LE MANS GT RACING *PROCEDE A PASSO SERRATO VERSO LA DATA DI COMMERCIALIZZAZIONE FISSATA PER IL PERIODO NATALIZIO, IL* RACING GAME C3 RACING *SCALPITA FURIOSO NELLA LINEUP EUTECHNYX.* Presentato come il ***Gran Turismo*** *killer*, ***C3 Racing*** è meno "settoriale" di ***Le Mans*** (quindi appetibile ad una più ampia schiera di videogiocatori) e offre un più esteso catalogo di veicoli e modelli di guida ad essi associati. Ford, Subaru, Nissan, Mitsubishi e Marcos sono solo alcuni dei costruttori le cui vetture (tra cui i più recenti prototipi) hanno trovato collocazione in forma digitale nel gioco di guida Eutechnyx, insieme, sembra superfluo precisarlo, ai consueti sponsor tra cui Castrol, Champion, Ferodo e Dunlop. ***C3 Racing*** promette un'esperienza di guida estremamente realistica ed appagante, impreziosita da numerosi effetti atmosferici come pioggia, nebbia (che si presenterà a diverse distanze) e quant'altro limiti la visibilità dei tracciati. Percorsi notturni esaltano gli effetti di luce profusi dai fari anabbaglianti. A differenza di ***GT***, ***C3 Racing*** non è vittima di alcun veto imposto dai costruttori in merito alle routine di danneggiamento delle vetture e presenta pertanto algoritmi di distorsione dinamica delle lamiere con conseguente aggiornamento delle reazioni delle vetture alle disperate manovre del videogiocatore. Ad esempio, urtando ripetutamente la parte frontale del proprio mezzo, lo sterzo potrebbe cominciare a fare di testa sua mentre i fari ammiccano freneticamente per il danno subito da qualche contatto elettrico. I numerosi tracciati previsti in ***C3 Racing*** vantano scenografie dettagliatissime ispirate a luoghi come Roma, Indonesia, Inghilterra, USA e dalle superfici variabili. Il giocatore dovrà imparare a contenere gli slittamenti del proprio bolide sui fondali in terra battuta, a dosare i freni su quelli ghiacciati e ad approfittare del solido asfalto dei percorsi cittadini per esprimersi in tutta sicurezza, con evoluzioni a 200 km/h. Rispetto a ***GT***, quindi, ***C3 Racing*** sembra offrire sfide maggiormente diversificate in virtù della variopinta morfologia dei tracciati. L'*engine* grafico assicura performance se non superiori quantomeno simili al racing game di Polyphony. Preziosi riflessi conferiscono solidità e brillantezza alle lamiere delle vetture lanciate a folle velocità su tracciati poligonali estranei al pop-up e ricchi di oggetti laterali interagibili come coni e sbarramenti. Se ***C3 Racing*** vanterà la qualità ludica necessaria per spodestare ***GT*** dal trono di miglior simulatore corsistico per PlayStation lo saprete solo leggendo la recensione sul prossimo numero di SPC.



gli specialisti

MET

namco gun
59.000

joypad upxus
10.000

dual shock
50.000

joypad sony
20.000

salviamo il vostro portafoglio!

action replay
59.000

memory card
upxus
19.000

panther gun
59.000

memory card
sony
29.000

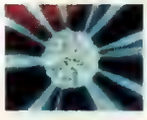
ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

MICROMEDIA

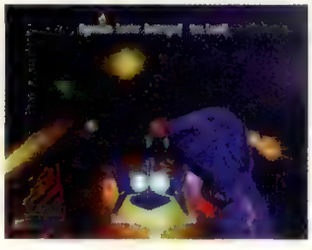
MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

Star Control 4



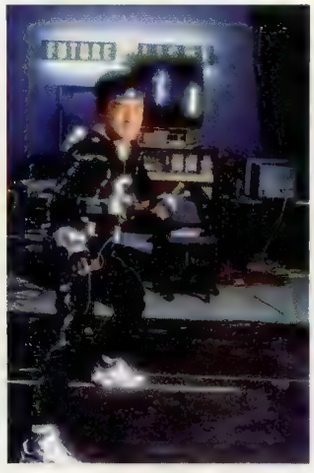
EA ALL'ASSALTO DI PSYGNOSIS...

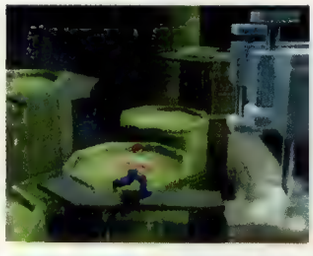
AMBIENTATO NELLO STESSO SPAZIO DIGITALE CHE HA VISTO COLONY WARS VENDETTA *STABILIRE NUOVI PARADIGMI NEL GENERE DEGLI* SHOOT'EM UP *PER PLAYSTATION,* ***Star Control 4*** offre a uno o due giocatori l'opportunità di selezionare la razza in nome della cui sopravvivenza intraprendere campagne belliche all'insegna del blastamento totale. Tre famiglie di schifidissimi mutanti sono disponibili insieme ad una serie di caccia dalle prestazioni differenti. Le missioni affrontate in ***Star Control 4*** promettono variazioni in relazione alla razza prescelta e alla condotta in battaglia. La storia si svolge secondo i dettami stabiliti dallo *shooter* Psygnosis, pertanto l'esito di ogni missione influisce sugli obiettivi e sugli scopi della successiva. Sono previste due modalità per il gioco in coppia: *Co-op* e *Hypermelee*. La prima permette di affrontare le insidie siderali in compagnia di un amico via cavo *link* o *split-screen* (EA deve ancora pronunciarsi in merito a quale dei due sistemi verrà adottato nel prodotto finito).
L'*Hypermelee* non è altro che una versione spaziale del *deathmatch* di doomiana memoria, pertanto i giocatori si affronteranno l'un l'altro a colpi di cannoni laser e missili teleguidati.

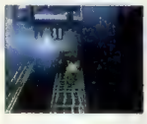


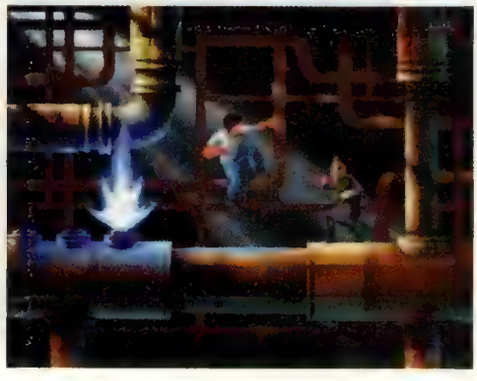
Jackie Chan Stuntmaster

PRESENTATO DURANTE LO SCORSO E3 *ATLANTINO,* JACKIE CHAN'S STUNTMASTER *SI È SUBITO GUADAGNATO LA PALMA DEL PEGGIOR VIDEOGAME DELLO SHOW.* Ambientato in una Hong Kong poligonale, *JCS* appartiene alla risibile categoria di *beat'em up* a scorrimento per Sony PlayStation e offre al giocatore l'opportunità di rivivere le gesta di Chan in sintonia con il *look&feel* espresso dalle pellicole cinematografiche che lo hanno reso famoso (?). Massicce dosi di humor (Jackie usa i pesci raccolti dai banconi del mercato come fossero *shuriken*) e una particolare attenzione riposta nelle animazioni del Jackie virtuale (rese fluide e realistiche dalla mole di dati raccolta durante i due giorni spesi da Chan in persona presso gli studi di *motion capturing*) denunciano la marcata intenzione degli sviluppatori (Radical Entertainment) di indirizzare *JCS* verso un target d'utenza decisamente invaghito del "maestro". La versione completa solo al 20% mostrata a SPC denuncia una discreta fluidità, ma una sconfortante penuria di mosse e la totale assenza di prese. Radical ha comunque precisato che il materiale a disposizione per le animazioni aggiuntive è abbondante e provvederà ad impiegarlo opportunamente. Le scenografie appaiono buie ed artisticamente migliorabili, ma già presentano alcuni elementi interagibili come bottiglie e scatoloni da prendere e scagliare contro gli avversari, la cui intelligenza allo stato attuale è prossima a quella di un tacchino nel giorno del Ringraziamento. Diverse scene di intermezzo in 3D realtime uniscono i vari livelli di gioco con momenti dal sapore cinematografico.









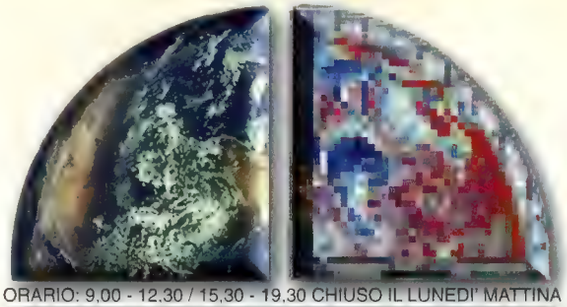
Gex: Deep Cover Gecko

E' PREVISTO PER LA PRIMAVERA DEL 1999 IL TERZO APPUNTAMENTO (IL SECONDO IN CHIAVE TRIDIMENSIONALE) CON LE AVVENTURE DI GEX *SULLA PIATTAFORMA SONY.* Mosso dal medesimo *engine* poligonale del *prequel*, seppure ritoccato al fine di implementare qualche nuovo effetto extra, ***Gex: Deep Cover Gecko*** tenta di riproporre la metodica demolizione a colpi di humor e rivisitazioni parodiche dei miti della cultura pop televisiva e cinematografica contemporanea, già apprezzata in ***Gex: Enter The Gecko***. Durante il suo viaggio alla ricerca di Xtra (compagna catturata dal malvagio Rez), Gex affronterà una rinnovata collezione di insidie, nemici bizzarri e scenografie fumettose dalle ambientazioni variabili (Polo Nord, Far West, Pirates, Fairytale Land ecc...). Sono ovviamente previsti nuovi costumi in tema con le ambientazioni dei vari livelli, ma, a differenza del *prequel*, offriranno abilità extra. Nelle vesti di Ercole, ad esempio, Gex vanterà una forza sovrumana (o sovragecko?). Altre novità riguardano i mezzi di trasporto il cui elenco comprende carri armati, tavole da *snowboard*, alianti, cammelli, coccodrilli e tanti altri (Crystal Dynamics spera di offrirne uno diverso per ogni ambientazione di gioco). Come da consuetudine, alcuni attori professionisti hanno partecipato alla realizzazione di ***Gex: Deep Cover Gecko*** con frasi e vocalizzi campionati dalla loro viva voce. Quella di Xtra, ad esempio, appartiene a Marliece Andrada, una delle statuarie bagnine di *Baywatch*.

ANCHE NEL TERZO EPISODIO DELLA SAGA, IL SIMPATICISSIMO GEX ASSUMERÀ SEMBIANZE ALQUANTO VARIOPINTE, COME DIMOSTRANO LE FOTO QUI SOPRA...

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12.30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26
http://www.mainstreet.it

PROGETTO GRAFICO:

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION PAL

ACTUA ICE HOCKEY	PAL	79000
ACTUA SOCCER 2	PAL	79000
ACTUA TENNIS	PAL	95000
ADIDAS POWER SOC. 98	PAL	79000
AGENT ARMSTRONG	PAL	79000
AIR RACE	PAL	79000
ALIEN TRILOGY	PAL	49000
ALL STAR TENNIS	PAL	95000
APOCALYPSE	PAL	95000
ARMORED CORE	PAL	89000
ASSAULT	PAL	95000
ASTERIX	PAL	95000
ASTEROIDS	PAL	89000
A. SENNA KART DUEL	PAL	79000
AZURE DREAMS	PAL	95000
B-MOVIE	PAL	95000
BABY UNIVERSE	PAL	79000
BASS MASTER CLASSIC T.E.	PAL	95000
BEAST WARS	PAL	89000
BIG BASS WORLD CHAMP.	USA	119000
BLAST RADIUS	PAL	79000
BLASTO	PAL	89000
BLOODY ROAR	PAL	89000
BLUE BREAKER BURST	JAP	119000
BOMBA 98	PAL	79000
BOMBERMAN WORLD	PAL	79000
BOXING 99	PAL	95000
BREAK POINT TENNIS	PAL	79000
BREATH OF FIRE 3	PAL	95000
BROKEN SWORD 2	PAL	89000
BUST A GROOVE	PAL	89000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	59000
C3 RACING	PAL	95000
CLASSIC GAMES		
ACTIVISION (30 GIOCHI)	JAP	99000
CLOCK TOWER	PAL	89000
COLIN MC RAE RALLY	PAL	99000
COMMAND & CONQUER	PAL	49000
CONSTRUCTOR	PAL	95000
COOL BOARDER 3	PAL	89000
COURIER CRISIS	PAL	79000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	89000
CRASH BANDICOOT 3	PAL	89000
CRIME KILLER	PAL	89000
CRISIS CITY	JAP	99000
CRITICAL DEPHT	PAL	79000
CROC	PAL	89000
CYBERIA	PAL	79000
DARKSTALKERS 3	USA	119000
DEAD OR ALIVE	PAL	89000
DEEP BLUE	PAL	95000
DESCENT 2	PAL	59000
DUKE NUKEM	PAL	89000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	PAL	95000
EARTHWORM JIM 3D	PAL	95000
EINHANDER	USA	119000
FELONY	PAL	89000
FIFA 99	PAL	95000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL DOOM	PAL	69000
FIREST. THUNDERHAWK 2	PAL	49000
FORMULA 1 98	PAL	95000
FROGGER	PAL	89000
FUTURE COP L.A.P.D.	PAL	95000
GEX 3D	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	PAL	89000
GRAN TURISMO	PAL	95000
GUILTY GEAR	JAP	119000
HEART OF DARKNESS	PAL	95000
HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES	PAL	49000
INT.SUP.STAR SOC.PRO 98	PAL	99000
INT.SUP STAR SOC.PRO	PAL	59000
INT. SUP. STAR SOC. DEL.	PAL	59000
JET RAIDER 2	PAL	79000
JOE BLOW	PAL	99000
JUR. PARK LOST WORLD	PAL	89000
K1 ARENA FIGHTERS	PAL	79000
KULA WORLD	PAL	89000
KURUSHI	PAL	79000
LEGACY OF KAIN	PAL	79000
LEG. OF K. 2 SOUL REAVER	USA	119000
LEGEND	PAL	95000
LETHAL ENFORCERS	PAL	89000
LIBERO GRANDE	PAL	89000
LUCKY LUKE	PAL	89000
M.OWEN W. LEAGUE SOC. 99	PAL	95000
MADDEN 99	PAL	95000
MAXIMUM FORCE	PAL	89000
MEDIEVIL	PAL	89000
MEGAMEN 8	PAL	89000
MEN IN BLACK	PAL	95000
METAL GEAR SOLID	USA	119000
MICROMACHINES V3	PAL	49000
MORTAL KOMBAT 4	PAL	95000
MORTAL KOMBAT MITH.	PAL	95000
MOTO RACER 2	PAL	95000
MUSIC	PAL	79000
NASCAR 98	PAL	79000
NBA LIVE 99	PAL	95000
NHL 99	PAL	95000
NHL POWERPLAY 98	PAL	89000
NINJA SHADOW OF DARK.	PAL	95000
O.D.T.	PAL	89000
ODDWORLD 2 ABE'S EX.	PAL	95000
ODDWORLD ABE'S ODIS.	PAL	49000
OMIK.: THE NOMAD SOUL	PAL	99000
ONE	PAL	79000
OVERBLOOD	PAL	79000
OVERBOARD	PAL	79000
PANDEMONIUM	PAL	49000
PANDEMONIUM 2	PAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	PAL	69000
PARASITE EVE	USA	139000
PERFECT ASSASSIN	PAL	69000
PERFECT WEAPON	PAL	69000
PFA SOCCER MANAGER	PAL	95000
PITFALL 3D	PAL	89000
POINT BLANK	PAL	79000
PREMIER MANAGER 98	PAL	95000
PSYCHIC FORCE	PAL	89000
QUAKE 2	PAL	95000
R-TYPES	PAL	95000
RAGE RACER	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	69000
RASCAL	PAL	69000
RAYMAN 2	PAL	95000
REBEL ASSAULT 2	PAL	89000
RED ALERT RETAILATION	PAL	95000
RESIDENT EVIL	PAL	49000
RES.EVIL 2 (DUAL SHOCK)	PAL	109000
RETURN FIRE	PAL	69000
RIDGE RACER REV.	PAL	49000
ROAD RASH 3D	PAL	95000
ROCK & ROLL RACING 2	PAL	89000
ROSCO MC QUEEN	PAL	79000
ROUGUE TRIP	USA	109000
SAMPRAS EXTR. TENNIS	PAL	79000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	89000
SAN FR. RUSH 2 EXTR.	PAL	95000
SCARS	PAL	95000
SENSIBLE SOC.CLUB EDIT.	PAL	95000
SENTINEL RETURN	PAL	49000
SHAO LIN	PAL	95000
SILENT HILL	USA	119000
SNOW BREAK EXTREME	PAL	89000
SOUKAIGI	JAP	109000
SOUL BLADE	PAL	89000
SOUL CALIBUR	JAP	139000
SPACE JAM	PAL	79000
SPIDER	PAL	69000
SPYRO THE DRAGON	PAL	89000
STAR WARS DARK FORCES	PAL	89000
STAR WARS MAST. TERAS KASI	PAL	89000
STREET FIGHTER COLL.	PAL	89000
SUPER MATCH SOCCER	PAL	79000
SUPER PANG COLL.	PAL	89000
SUPER PUZZLE FIGHTER II	PAL	79000
SUPERMAN	USA	119000
SYNDICATE WARS	PAL	79000
SYPHON FILTER	USA	119000
TALES OF DESTINY	USA	119000
TEKKEN	PAL	49000
TEKKEN 2	PAL	49000
TEKKEN 3	PAL	99000
TENCHU	PAL	95000
TEST DRIVE 4	PAL	89000
TEST DRIVE 5	PAL	95000
TETRIS PLUS	PAL	89000
THE CONTRACT	USA	119000
THE FIFTH ELEMENT	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TIGER WOODS 99 GOLF	PAL	95000
TIME COMMANDO	PAL	79000
TIME CRISIS	PAL	49000
TIME CRISIS + GUN	PAL	129000
TOCA TOURING CAR	PAL	49000
TOCA TOURING CAR 2	PAL	99000
TOMB RAIDER 3	PAL	95000
TOMBI	PAL	89000
TOTAL NBA 98	PAL	89000
TRACK & FIELD	PAL	49000
TRUE PINBALL	PAL	49000
UNHOLY WAR	PAL	95000
V-BALL	PAL	89000
V-RALLY	PAL	49000
VERSAILLES	PAL	79000
VICTORY BOXING 2	PAL	95000
VIVA SOCCER	PAL	95000
VMX RACING	PAL	89000
VR BASEBALL 99	PAL	95000
VS	PAL	79000
WARCRAFT 2	PAL	79000
WARGAMES	PAL	95000
WAYNE GRETZY HOCKEY 98	PAL	79000
WCW NITRO	PAL	89000
WILD 9	PAL	95000
WILD ARMS	PAL	89000
WING OVER 2	PAL	95000
WIPEOUT 2097	PAL	49000
WORLD CUP 98	PAL	89000
X MEN CHILDREN THE ATOM	PAL	89000
X MEN VS STREET FIGHT.	PAL	95000
XEVIOUS 3D	PAL	79000

PlayStation

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER
SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE £ 29.000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

Industry News 1

PER LA SERIE "EA PIGLIATUTTO", ANCHE X-GAMES PROBOARDER (FOTO SOTTO) VERRÀ DISTRIBUITO DAL COLOSSO USA. GLI ALTRI TITOLI DI RADICAL ENT. COME TRIBAL (SOPRA) DOVREBBERO COMUNQUE RIMANERE SOTTO ETICHETTA SONY.

DISNEY ABBANDONA RADICAL ENTERTAINMENT

LA SOFTWARE HOUSE CANADESE HA CHIUSO GLI UFFICI DI SAN FRANCISCO LICENZIANDO 60 DIPENDENTI (FRA CUI OPERATORI MARKETING E GLI SVILUPPATORI DI UN BASEBALL GAME BASATO SU LICENZA ESPN).

Poco più di un anno fa, Mike Ribero, CEO di Radical Entertainment, era riuscito a stringere un accordo con Steve MacBeth, presidente di Disney Interactive, per l'impiego del marchio ESPN (emittente televisiva via cavo di proprietà Disney interamente dedicata allo sport) nelle prossime produzioni videoludiche della *softco* canadese con sede a Vancouver. L'accordo prevedeva lo sviluppo di simulazioni sportive sotto il marchio *ESPN Digital Games* con l'appoggio economico e la pianificazione delle strategie di marketing a carico di Disney. Buena Vista Home Entertainment si sarebbe occupata della distribuzione.
Forte del sostegno economico assicuratosi, Radical apriva una nuova sede di sviluppo a San Francisco allocandovi una sessantina di nuovi dipendenti.
Tutto sembrava procedere regolarmente ed il clima di serenità respirato da SPC durante una sua visita estiva presso la nuova sede di Radical suggeriva ottimismo sulle prospettive di successo dei due titoli presentati (***X Games ProBoarder*** e ***NBA Tonight***). Ebbene, qualche settimana fa, Russel Kelban, portavoce Disney, ha annunciato il congelamento del piano di lancio della linea *ESPN Digital Games*. Jan Smith, succeduto a MacBeth sulla poltrona di presidente, ha infatti deciso che Disney non si occuperà più della produzione di materiale videoludico, ma si limiterà a concedere licenze sui marchi di cui è proprietaria.
Sembra, inoltre, che un uso "poco funzionale" dei fondi elargiti alla *softco* canadese per lo sviluppo della linea *ESPN Digital Games* (pare che ben 30 impiegati si trovassero talvolta a lavorare su un unico progetto in uffici eccessivamente ampi e lussuosi e che troppo spesso venissero organizzate cene costose a carico dell'azienda) abbia indotto Disney a ritornare sui suoi passi ritirando la concessione (SPC ricorda d'aver visto anche una grande palestra attrezzata per il *body building* fra la sala conferenze e il salone ricevimenti di Radical Entertainment). Risultato: senza l'appoggio economico del colosso americano, Radical si trova adesso vedova di distributore e con un budget di spesa complessivo di 6 milioni di dollari. Cifra decisamente insostenibile senza un grosso produttore alle spalle. EA, la cui egemonia nel campo delle simulazioni sportive era minacciata dall'accordo Disney-Radical, ha preso la palla al balzo offrendosi di pubblicare ***X-Games ProBoarder*** (riparando così alla latitanza di un gioco dedicato allo snowboard nella propria *lineup*). Gli altri titoli Radical in cantiere (tra cui ***NBA Tonight***, presentato in **PlayWorld** del numero scorso) sono ancora alla ricerca di un produttore.
L'improvviso taglio di fondi, intanto, aggravato dall'esigenza di ridisegnare il *packaging* per eliminare i riferimenti a Disney-ESPN (con tutti i danni in termini di spesa aggiuntiva che ne derivano), ha determinato un massivo esodo di personale Radical (fra cui Ribero stesso) e la chiusura degli uffici di San Francisco. Di riflesso, lo sviluppo di ***Jackie Chan's Stuntmaster*** e ***Manhattan***, nonostante la loro estraneità agli eventi ESPN, ha subito un duro colpo per esigenze di "ridistribuzione delle spese". ***Tribal*** resta confermato per gennaio 1999.
Una brutta storia sui cui sviluppi vi terremo informati nei prossimi numeri di SPC.

E adesso **dove lo metto** il chip?

DURANTE I PRIMI GIORNI DI OTTOBRE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT HA DISTRIBUITO UNA NUOVA SERIE DI PLAYSTATION LA CUI CIRCUITERIA SEMBRA STUDIATA PER GENERARE QUALCHE GRATTACAPO IN SENO AI PRODUTTORI E GLI INSTALLATORI DI MOD-CHIP. Riconoscibile dal codice di fabbricazione SCHP-7500 il nuovo modello vanta una scheda più piccola e compatta, un BIOS revisionato ed una struttura dello châssis studiata al fine di scoraggiare l'installazione dei popolari *chip* di modifica.

I giochi **più venduti** *in UK*

1)	***Tekken 3***	Namco/Sony
2)	***TOCA Touring Car Champion.***	Platinum/Codemasters
3)	***Gran Turismo***	Sony
4)	***ISS 98***	Konami
5)	***Oddworld: Abe's Oddysee***	Platinum/GTI

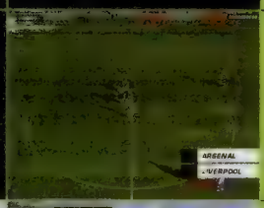
fonte: PlayStation Plus UK

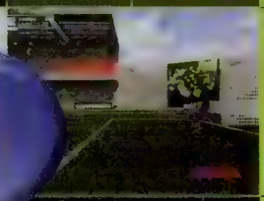
PSYGNOSIS PERDE MANCHESTER

UN COMUNICATO UFFICIALE HA ANNUNCIATO LA CHIUSURA DEGLI UFFICI DI MANCHESTER DELLA SOFTWARE HOUSE BRITANNICA.

Secondo Gary Johnson, *managing director* di Psygnosis, la scelta sarebbe motivata dall'eccessiva quantità di progetti in fase di sviluppo in considerazione delle risorse finanziarie disponibili. A seguito della cancellazione dei progetti meno promettenti, si è palesata una ridondanza di 75 impiegati, per la maggior parte insediati a Manchester. Secondo Johnson *"Psygnosis ha attraversato negli ultimi anni un periodo di rapida crescita. Di conseguenza la spesa complessiva destinata allo sviluppo è diventata insostenibile. Nonostante questa difficoltà riteniamo d'aver compiuto il giusto passo verso il recupero dei fondi necessari a Psygnosis per garantirsi un futuro brillante come software house."*
Secondo alcune voci, il quadro della crisi disegnato da Johnson sarebbe in realtà più drammatico. I dipendenti licenziati sarebbero 200 e non 75 ed alcuni sviluppatori sotto contratto con Psygnosis cominciano a temere l'inottemperanza degli accordi presi. Peggio ancora, pare che questi "ritocchi" siano solo l'inizio di un più lungo processo di riforma strutturale mirato a ridurre le spese relative al supporto di piattaforme diverse da PlayStation. Lo dimostrerebbe il fatto che Psygnosis anela a diventare *"uno dei maggiori sviluppatori nell'ambito di Sony Corporation"*. Il sospetto quindi che in tutto questo ci sia di mezzo Sony sembra tutt'altro che infondato in considerazione anche dei recenti attriti fra la *softco* di Liverpool (decisa ad inaugurare una strategia di sviluppo multiformato) e la società nipponica (che preferisce vedere le proprie affiliate concentrarsi sullo sviluppo di giochi per PlayStation). Si informa, infine, che restano salvi i progetti di Psygnosis in fase di sviluppo negli States. Pertanto i piani di commercializzazione di ***G Police 2, Formula 1 '98, Roll Cage, Drakan, Lander, Panzer Elite e Nations: Fighter Command*** non hanno subito ritocchi di alcun genere.

actua SOCCER 3





Un eccezionale realismo 3D.

actua SPORTS

PlayStation PAL

PC CD ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Gremlin

www.gremlin.co.uk

"LA" SIMULAZIONE CALCISTICA CON UN TESTIMONIAL D'ECCEZIONE.

"ACTUA SOCCER 3" in Italia porta la firma di George Weah e ricrea l'atmosfera e le emozioni delle partite di calcio giocate in stadi di fama mondiale.
Il gioco é una perfetta combinazione fra simulazione e realismo, grazie alle visuali, agli effetti sonori, ai commenti e al migliorato sistema di controllo sulle azioni.

- Tutte le squadre del campionato italiano di serie A e B.
- Possibilità di creare team scegliendo fra 10.000 giocatori.
- Commenti "in diretta" di Daniele Massaro.
- Nuovo sistema di allenamento per far pratica sui movimenti e sulle scelte tattiche.
- Fino a 8 giocatori in rete o via modem.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

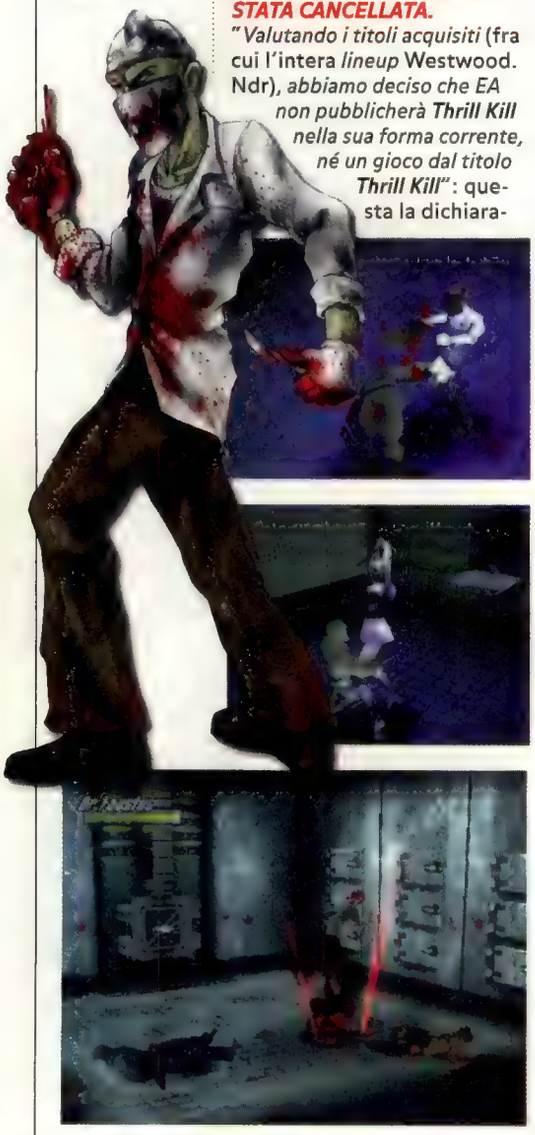
C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

Industry News 2

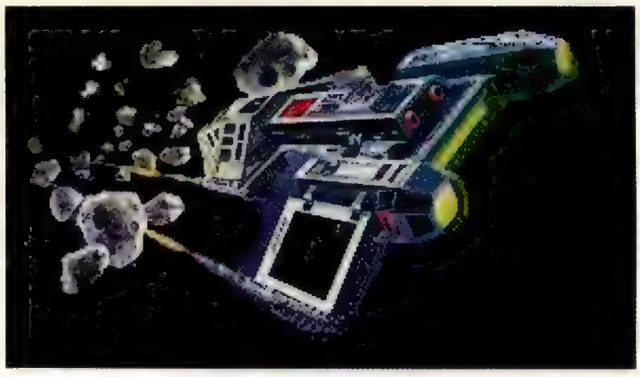
EA DICE NO A *THRILL KILL*

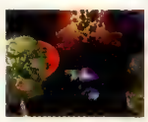
A SEGUITO DELL'ACQUISIZIONE DA PARTE DI ELECTRONIC ARTS DI UNA COSPICUA FETTA DI VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (VIE), LA PUBBLICAZIONE DEL BEAT'EM UP* THRILL KILL *È STATA CANCELLATA.

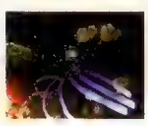
"IO NON SONO VIOLENTO, SONO GLI ALTRI CHE MI DISEGNANO COSÌ..."

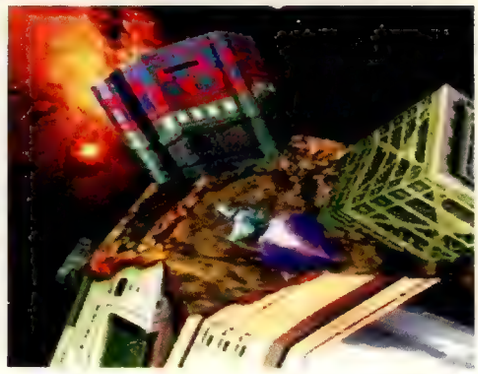


"*Valutando i titoli acquisiti* (fra cui l'intera *lineup* Westwood. Ndr), *abbiamo deciso che EA non pubblicherà* ***Thrill Kill*** *nella sua forma corrente, né un gioco dal titolo* ***Thrill Kill***": questa la dichiarazione del colosso statunitense. Pare inoltre che EA non abbia alcuna intenzione di concedere ad altri produttori i diritti relativi al *beat'em up* in questione e dichiara, invece, di avere avviato un processo di modifica del prodotto al fine di livellarlo agli standard EA in termini contenutistici. Di conseguenza, il team Paradox responsabile di ***Thrill Kill*** si trova in una condizione alquanto preoccupante, tanto per usare un eufemismo. Dopo mesi di sviluppo, il progetto potrebbe non vedere mai la luce o quanto meno non nella sua forma originaria. ***Thrill Kill*** è stato infatti classificato come uno dei più violenti e trasgressivi *beat'em up* per PlayStation. Conosciuto originariamente come ***Slaughter & Mayhem***, venne annunciato da Virgin come il più sanguinolento *videogame* di tutti i tempi. Tanto per dare un'idea dei contenuti di ***Thrill Kill***, basti sapere che uno dei lottatori amava abbandonarsi nella simulazione di un orgasmo dopo aver sconfitto l'avversario (femmina). Ironicamente, la traballante Radical Entertainment aveva mostrato interesse nell'acquisizione di ***Thrill Kill***, ma a seguito degli accordi presi con EA in merito a ***X-Game ProBoarder***, ha dovuto rinunciarvi. Se ***Thrill Kill*** farà o meno la propria comparsa sugli scaffali nei negozi, nella forma corrente o in un'altra più *politically correct*, lo saprete solo su uno dei prossimi numeri di **SPC**. Intanto, coloro che fossero interessati al titolo Paradox possono partecipare alla petizione "salviamo ***Thrill Kill***" collegandosi al sito **http://www.angelfire.com/sc/thrillkill1/**



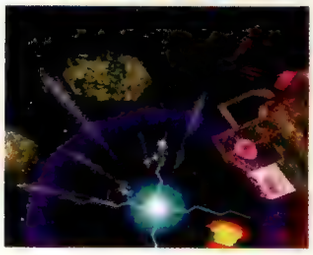






ACTIVISION GALORE

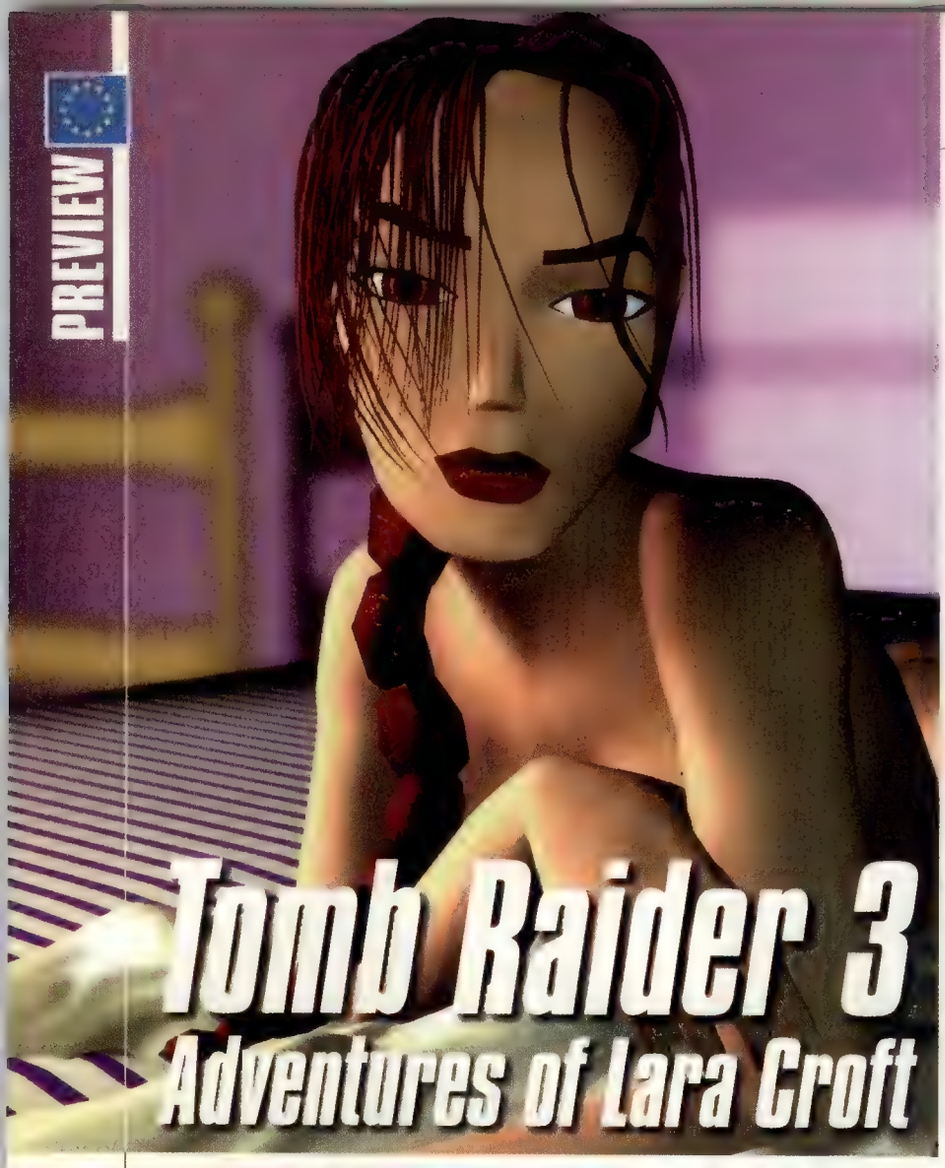
LA CAMPAGNA ACQUISTI DELLA STORICA SOFTWARE HOUSE STATUNITENSE SEMBRA INARRESTABILE. ***Star Trek*** e ***Space Invaders*** sono i nuovi *franchise* concessi in licenza ad Activision.Il 28 settembre scorso Viacom Consumer Products e Activision hanno stipulato un accordo della durata di 10 anni che vedrà la *softco* di Robert Kotick impegnata a sviluppare prodotti videoludici basati sul *franchise* di *Star Trek*. In base ai termini dell'accordo Activision vanterà i diritti di distribuzione in tutto il mondo e per ogni formato dei giochi basati sulle tre serie televisive *The Next Generation, Deep Space Nine* e *Voyager* e sui ben nove lungometraggi fra cui l'ultimissimo *Star Trek: Insurrection* previsto per l'11 dicembre nelle sale cinematografiche americane. "*Siamo entusiasti di collaborare con Viacom Consumer Products alla realizzazione di questo straordinario progetto*" ha dichiarato Kotick. "*Per oltre 30 anni Star Trek ha catalizzato l'immaginazione del pubblico di tutto il mondo. Questo accordo ci offre l'opportunità di estendere la storia e le tradizioni dell'universo di Star Trek e di offrire nuovi ed esaltanti prodotti*". A detta di Kotick, Activision è intenzionata ad espandere il più possibile il proprio catalogo al fine di soddisfare quanti più videogiocatori possibile e l'accordo stretto con Viacom permette di compiere un lungo passo in avanti in questa direzione. Un lungo passo a cui contribuisce un secondo matrimonio eccellente, quello con la nipponica Taito con il *franchise* di ***Space Invaders*** nel ruolo della dote. Grazie all'accordo siglato, Activision pubblicherà una serie di *remake* basati sullo storico *shoot'em up* con diritto di distribuzione in tutto il mondo eccetto il Giappone nel quale opererà Taito stessa. C'è da chiedersi a quale genere di ritocco sia sottoposto nobile ***Space Invaders*** senza stravolgerne la semplice quanto arcaica struttura. Rimanendo in tema di *remake*, è utile annunciare che il rifacimento in chiave poligonale di ***Asteroids*** (ad opera di Syrox Development) è prossimo alla sua commercializzazione. Il 10 novembre è, infatti, la data prescelta da Activision per il lancio in America, una scelta tutt'altro che casuale considerando che per quel giorno, il comando spaziale americano statunitense prevede la più intensa pioggia di meteore che abbia mai colpito la Terra negli ultimi trent'anni. Niente allarmismi prego, sono solo piccoli corpi celesti destinati a disintegrarsi a contatto con l'atmosfera terrestre generando una serie di bagliori che Activision spera siano di buon auspicio per il suo ***Asteroids***.



Trovato morto lo "zio" di **Tetris**

IL CADAVERE È STATO TROVATO VICINO A QUELLO DELLA MOGLIE E DEL FIGLIO NEL SUO APPARTAMENTO A PALO ALTO (CALIFORNIA). Diversi tagli e segni di colluttazione sui corpi dei tre. Muore così, a 44 anni, Vladimir Pokhilko, psicologo russo scopertosi programmatore insieme all'amico e creatore di ***Tetris,*** Alexey Pajitnov. I due avevano fondato da qualche anno una società specializzata nella computer grafica tridimensionale, AnimaTek, di cui Pokhilko era il presidente.

VIBRAZIONI SHOCK
Clic communication - Ph C. Battillocchi
RACE STATION SHOCK 2 TM
PlayStation™
Vibrating Steering Wheel
PREZZO IMBATTIBILE
RACE STATION SHOCK 2
Un volante di grande successo per PlayStation, che si arricchisce ora del sistema di vibrazioni compatibile dual shock™.
• Ergonomia e versatilità
• Modalità analogica e digitale
• Maggiore feeling di guida grazie alle vibrazioni
• Cambio stile F1
• 2 motori potenti ed affidabili direttamente nell'impugnatura
Ubi Soft
Viale Cassala, 22 - 20143
Milano
Guillemot
www.guillemot.com
Prodotto distribuito da:
Db-Line
DB-LINE SRL
21026 GAVIRATE (VA) ITALY



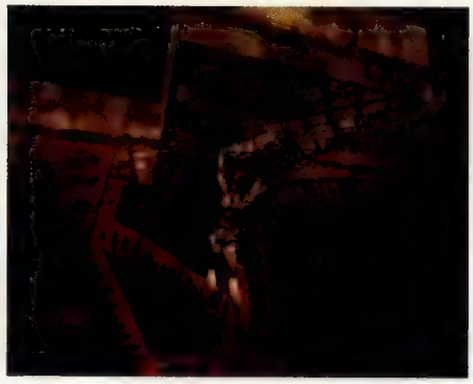
Tomb Raider 3
Adventures of Lara Croft

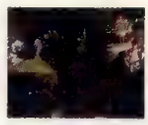
Da PacMan a Mario, da Crash Bandicoot a Sonic, tutti i simulacri digitali hanno qualcosa in comune: un buon videogioco. Non esistono analisi sociologiche, indagini statistiche o altro alla base del successo di un personaggio digitale. Anzi, molto spesso l'alter ego nasce per puro caso o per semplici coincidenze. PacMan è giallo, essenziale e nasce dalla mente di Toru Iwatani (nel lontano 1980) il giorno in cui prendendo un trancio di pizza dal piatto si soffermò a guardare ciò che gli restava davanti. Il nasone, i baffoni, la salopette di Mario dipesero più dall'esigenza di sopperire alle limitazioni tecniche d'allora che non da precise volontà di Miyamoto (i baffi, ad esempio, servirono a distinguere il naso dal faccione, così come le bretelle della tuta a dividere le braccia dal resto del corpo). Sonic è la risultante della fusione fra Topolino e Felix the Cat (come ha dichiarato l'artista Masato Oshima ad un suo collega in casa Sega). Lara Croft, invece, appartiene all'ultima generazione di simulacri, una generazione libera da vincoli tecnologici e quindi esatta espressione delle volontà degli artisti. Lara è *cool*, è sexy, è atletica, è pericolosa, ha un portamento aristocratico, è esattamente ciò che Toby Gard aveva in mente mentre buttava giù i primi modelli su carta. E se lo stesso Toby ha abbandonato Core subito dopo il primo ***Tomb Raider*** per fondare Confouding Factor è solo per evitare di restare invischiato in strategie di *marketing* che premiano le ridondanze ed annullano la creatività. Cosa possiamo quindi dedurre da tutto ciò? Che resta vero l'assioma secondo cui un personaggio si installa nell'immaginario collettivo solo grazie alla validità del pacchetto ludico di cui è protagonista, ma anche che non è sempre necessario coltivarlo con innovazioni e migliorie concettuali. Certe volte la potenza di un marchio, di un nome o di un personaggio digitale permette di vivere della rendita derivanti da indistinguibili reiterazioni.

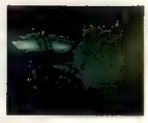
Titolo : TOMB RAIDER 3
Casa : CORE/EIDOS
Uscita : 20 NOVEMBRE
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

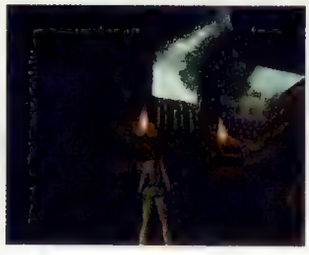
Regia Virtuale

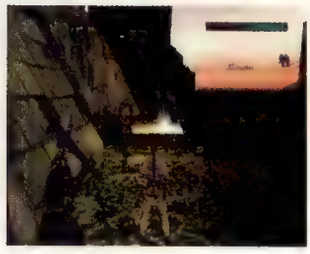
Difficile stabilire se e quanto le *routine* di ***Tomb Raider 3*** che determinano l'operato della telecamera virtuale saranno perfezionate nel prodotto finito. Allo stato attuale faranno la felicità di tutti coloro che cercano di portare l'inquadratura sui punti caldi di Lara Croft...
Non è raro, infine, vedere la propria eroina sparire dietro la schiena di un inseguitore in primo piano rispetto a lei. Magie della visuale in terza persona...



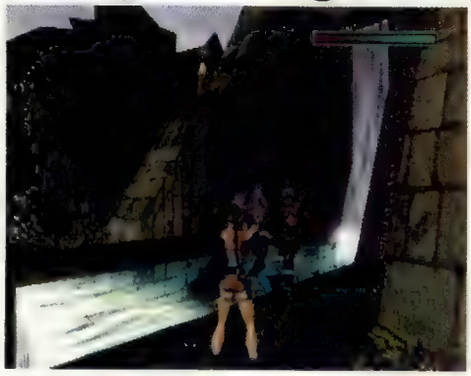


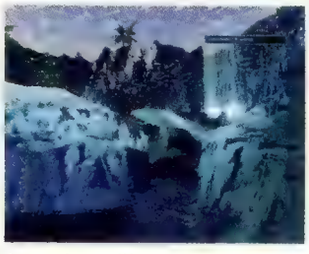






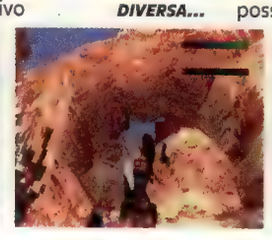
Engine grafico





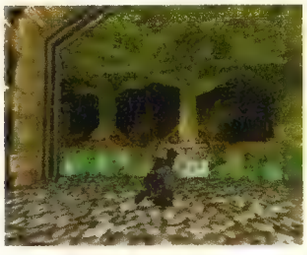
Buono solo sulla carta appare l'engine grafico che SPC ha avuto modo di analizzare nella versione demo di *TR3*. Sebbene impreziosito da effetti di luce e particellari, nonché da una risoluzione grafica di 512*280 pixel, l'*engine* sembra faticare nel disegnare il tutto ad un *frame rate* accettabile. Riservandosi di esprimere un parere definitivo in merito nell'ormai prossima recensione, SPC non può non temere che le migliorie estetiche vantate nella *press release* siano a puro appannaggio dei possessori di PC ultra-pompati.

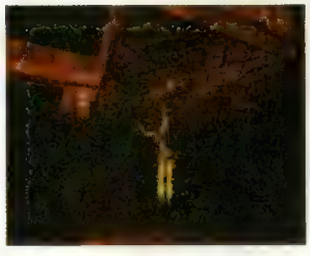
APPARENTEMENTE LE MIGLIORIE GRAFICHE IN TR3 DOVREBBERO ESSERE NUMEROSE. IN PRATICA LA SITUAZIONE SEMBRA ALQUANTO DIVERSA...

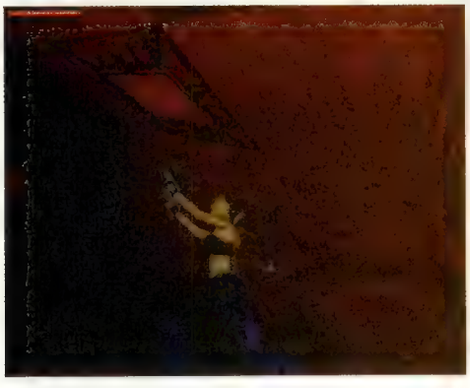


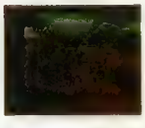
Animazioni

Fra le nuove animazioni e gli acrobatici gesti atletici implementati in *Tomb Raider 3* (per i quali si rimanda alla *preview* apparsa nello scorso numero di SPC) spicca senz'altro la possibilità di far accovacciare Lara e vederla camminare carponi. Questo, unito al discutibile operato della regia virtuale, accontenterà chi vorrà meglio indagare sulla marca dei pantaloncini indossati dalla tipa... o altro.



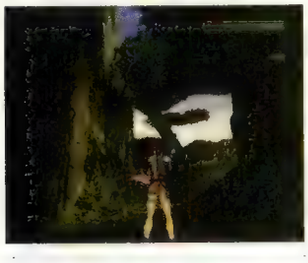






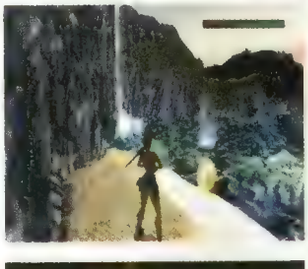
Salvataggi

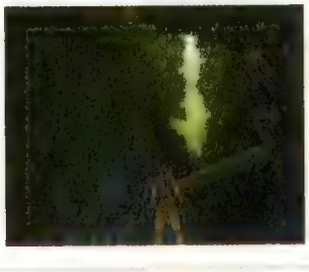
In funzione del livello di difficoltà prescelto il giocatore potrà salvare il proprio avanzamento nel gioco in qualsiasi momento (modalità *easy*) o raccogliere determinati cristalli (limitati) durante l'esplorazione dei livelli da impiegare nei momenti più opportuni (modalità *hard*).



Armi

Dal fucile d'assalto alle granate, l'armamentario messoci a disposizione è ricco e variegato. Notate i bossoli che schizzano dall'otturatore e il fumo disegnato dalle routine particellari.

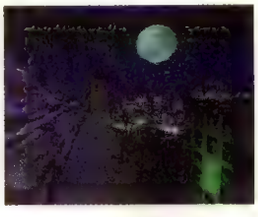




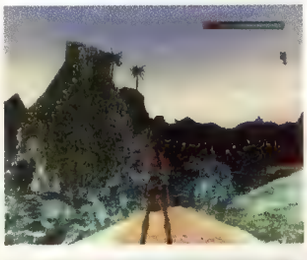
Nemici

Non mancano neanche i dinosauri nella nuova raccolta di agguerriti ostacoli senzienti che Lara dovrà superare.

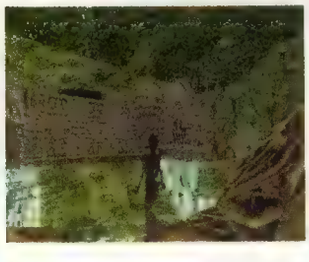
Intelligenza artificiale



Nemici che all'occorrenza si nascondono, scappano, chiedono rinforzi, sono una garanzia di realismo a cui *Tomb Raider 3* non sembra ammiccare neanche. Prevista probabilmente per la versione finale, la presunta sofisticata intelligenza artificiale che governa il comportamento dei nemici, sembra inibita nella beta. Non c'è avversario che tema i proiettili sparati da Lara a quanto pare. Il loro incedere verso morte sicura è sconfortante.



I NEMICI SI NASCONDONO COME SEMPRE NEI POSTI PIÙ INFIDI...



Vestiario

Qualcosa a cui Core ed Eidos tengono moltissimo è ampliare il guardaroba di Lara Croft. Giustissimo. Del resto la *line-up* di Lara-*toys* da 29 dollari va allargata in qualche modo. Non sono purtroppo previste scene d'intermezzo che mostrino momenti in cui l'archeologa si cambia d'abito. Peccato...

HMMM, VEDIAMO... SECONDO ME CON UN BEL COMPLETINO DI LYCRA CI VORREBBERO DELLE SCARPE DA TREKKING...

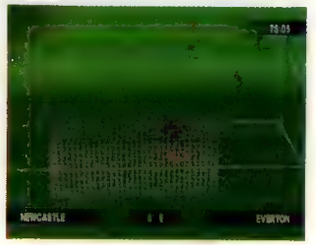
Michael Owen's World League Soccer 99

OWEN E MCANDREW SI CONCEDONO AI FLASH DEI FOTOGRAFI.

Recensito sul numero di giugno di *SPC* e giudicato mediocre (voto 75%), *World League Soccer '98* di Eidos (sviluppato da Silicon Dreams) è uscito malconcio dalla bagarre di simulazioni calcistiche commercializzate durante i fibrillanti Mondiali di Francia '98. Vittima (come molti altri prodotti commercializzati fra giugno e settembre) dell'esclusività di cui ha goduto Electronic Arts nell'impiego dei diritti FIFA, *WLS'98* non ha saputo ripiegare su licenze minori né su una qualità ludica sufficiente a far passare in secondo piano i vari Del Pino e Inzachi. Solo Konami con lo splendido *ISS Pro'98* ha mostrato il talento e la creatività sufficienti a sopperirvi.

Impreziosito dalla popolarità acquisita da Michael Owen durante la sua prima partecipazione ai Mondiali con la maglia dell'Inghilterra, l'accordo stretto da Eidos con il calciatore inglese anela ad instillare la giusta appetibilità nel seguito di *WLS'98*. *"Abbiamo licenziato il miglior calciatore del mondo* (certo - Ndr) *per realizzare la migliore simulazione calcistica del mondo* (certo certo - Ndr). ***Michael Owen's World League Soccer '99*** *farà la felicità degli appassionati di calcio di tutto il mondo* (certo certo certo - Ndr)" ha dichiarato Ian Livingstone (*chairman* Eidos) durante il recente *ECTS*, denunciando una preoccupante dimestichezza con il linguaggio "superlativistico" dei PR. Dietro di lui, intanto, Owen si concedeva ai flash dei fotografi in pose plastiche a braccetto con Nell "Lara Croft v.3.0" McAndrew (stoica e instancabile nel posare con le centinaia di "visitatori-vogliofare-una-foto-con-Lara Croft" per tutta la durata della fiera). Stranamente re-intitolato ***World League***, nonostante la latitanza di una riproduzione fedele del campionato mondiale ed una maggiore attenzione verso quella dei club, ***Michael Owen's World League Soccer '99*** promette diverse migliorie grafico/funzionali. La *press release* Eidos annuncia l'impiego dell'*hi-res* di PlayStation (640*256) per la prima volta in un simulatore calcistico ed un *frame rate* ancorato a 2 fps. Una particolare tecnica di rivestimento texturale denominata *"skinning"* assicura modelli e animazioni di somma qualità. Grazie all'*UV Texture mapping* (UV? *Don't ask please*) ogni giocatore potrà essere letteralmente ricoperto di dettagli a garanzia di una maggiore verosimiglianza. Nuove scene di vittoria e commiserazione offriranno la giusta ricompensa/punizione al giocatore. Gli stadi e i loro occupanti si preannunciano estremamente curati ed animati, mentre differenti condizioni atmosferiche (pioggia, neve) e di luce (giorno, notte) assicurano un'esperienza visiva appagante. L'intelligenza artificiale dei portieri è stata ritoccata al fine di scongiurarne comportamenti demenziali, mentre un sistema di puntamento automatico semplificherà i tiri in porta. Le differenti modalità di gioco annunciate prevedono: *League, Arcade Cup, International Cup, Tournament Exhibition, Season* (con avanzamenti e retrocessioni da una serie all'altra), *International League, Custom League* (possibilità di personalizzare i campionati dei club), Practice e l'immancabile *Quick Match*.

DURANTE I CALCI D'ANGOLO I DIFENSORI TENDERANNO A MARCARE STRETTAMENTE GLI ATTACANTI.



Titolo : M. OWEN'S WLS 99
Casa : EIDOS
Uscita : FEBBRAIO
N° Giocatori : 1-4
Genere : SPORTIVO

YOU Videogames TOO

Via Po 26 10123 Torino

CHIAMA ADESSO **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

SERVIZIO RIVENDITORI

I NOSTRI LISTINI PER RIVENDITORI CONTENGONO MOLTO DI PIU' DI QUELLO CHE POTETE IMMAGINARE:
videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd-guide strategiche-T-shirt TITOLI PC
e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA
Inviate la Vostra Richiesta allo 011.812.71.12

Tales of Destiny

Medievil

King of fighter 97 jap

Xenogear USA

Metal Gear Solid U.S.A.

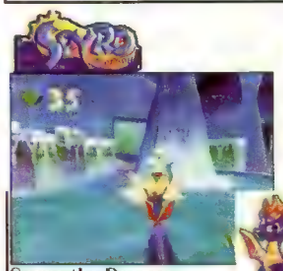
Rival School

Destrega

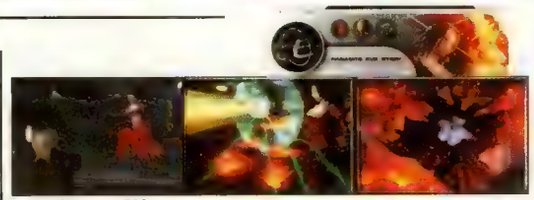
Ninja

Dancing Blade

ISS 98


Spyro the Dragon

Wild 9

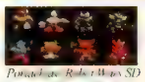

Parasite eve USA

Tekken 3 pal

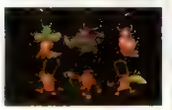
Abalaburn

e in più da noi puoi trovare :

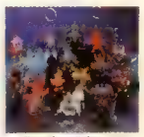
Peluche Mario-Yoshi-Diddy Kong


Portachiavi Robot Wars SD

Capcom Peluches


Portachiavi Diddy Kong

Portachiavi Mazinga Classic


Portachiavi Robot wars

Portachiavi Gatchman

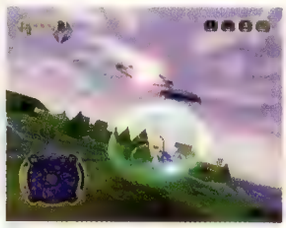
Portachiavi Final Fantasy VII

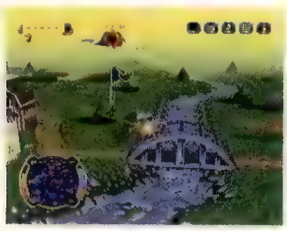
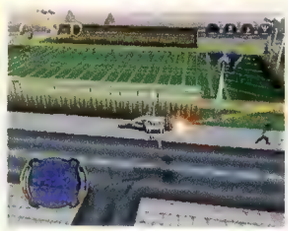
Portachiavi Evangelion SD

Sempre disponibili

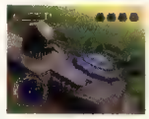
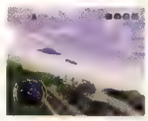
DISPONIBILI:
Guide Strategiche
Final Fantasy VII
Metal Gear - FF Tactics
Breath of Fire III - Alundra
Saga Frontier - Tekken 3
Tomb Raider 2

I gadget-I portachiavi -Le Guide Strategiche-Le riviste-Gli Action Figure



B-Movie

Sviluppato in sordina dal team londinese King of The Jungle, fondato dal mitico Raffaele Cecco (*Cybernoid* anyone?) qualche anno fa, *B-Movie* **può a ragione definirsi uno dei più sorprendenti ed originali sparatutto di imminente commercializzazione per PlayStation.**

La demo giunta in redazione ha lasciato SPC senza parole. Sin dai primi momenti di gioco sono apparsi evidenti la passione e il talento di cui ***B-Movie*** è l'infuso. Alla strabiliante velocità di 50 fotogrammi al secondo, solidi come granito e a cui le foto non possono rendere giustizia, l'*engine* grafico muove con sorprendente disinvoltura uno dei più promettenti sparatutto per PlayStation. Come il titolo suggerisce, lo *shooter* di King of The Jungle si ispira alla filmografia americana degli anni '50 incentrata sul tema "invasione di schifidissimi alieni verdi" (non a caso la versione USA di ***B-Movie*** è nota come *Invasion From Beyond*). *B-Movie* potrebbe pertanto essere definito come la versione videoludica di *Mars Attacks*. Tutto ha inizio in una tranquilla cittadina di campagna: la popolazione circola tranquillamente per le strade, l'aria è serena, il cielo cristallino, nulla lascia presagire le furiose battaglie che vi avranno luogo. Il giocatore è chiamato a impratichirsi nel controllo del proprio caccia (lanciato da una base sotterranea ricavata in una collinetta) attraverso una serie di prove che istruiscono sulle potenzialità del mezzo in dotazione. L'astronave scorre fluida lungo la variegata scenografia di gioco imbottita di dettagli fino all'inverosimile. Costruzioni di ogni forma e dimensione si alternano a boscaglie rigogliose, mentre una credibile pianta stradale garantisce l'accesso ad ogni angolo della cittadina ai diversi mezzi in circolazione o ai pedoni. Ponti, fattorie, scuole, chiese, ospedali, campi da baseball, pozzi petroliferi, insomma tutto ciò che un piano regolatore può prevedere è incluso. E tutto è interagibile. Ogni struttura può essere demolita o abbrustolita, sotto il fuoco dei mitra. Le *texture* si aggiornano in tempo reale nei punti danneggiati, mostrando crepe e bruciature. Intanto, numerosi effetti di luce, riverberi solari e trasparenze (tra cui la scia del proprio caccia) conferiscono gustosi preziosismi cosmetici extra. Dopo diversi minuti spesi ad assorbire l'impatto con tanta attenzione nei particolari espressa da ***B-Movie*** e l'incredibile insofferenza dell'*engine* nel gestirli (sebbene alleggerito dall'impiego della bassa risoluzione), il giocatore può procedere e concludere le prove di ammissione al Corpo di Difesa Terrestre. Si guadagna così l'accesso alla prima delle numerose missioni di gioco, credibilmente collegate fra loro da ansiogene, inquietanti e talvolta sorprendenti evoluzioni narrative che condurranno inevitabilmente al fatidico scontro finale sul pianeta alieno. Un contadino impazzito corre furioso fra le spighe del proprio campo di grano, nei pressi di un segno circolare del diametro di qualche metro. Al giocatore viene ordinato (attraverso comunicazioni radio nella forma di messaggi testuali accessibili col tasto SEL) di dirigersi sul luogo e allontanare ogni civile dall'area, al fine di evitare il rischio contaminazioni. Facendo uso del raggio traente in dotazione (lo stesso, per intenderci, che usano gli alieni nei loro rapimenti), il giocatore raccoglie i curiosi per scaricarli in una chiesa vicina. Intanto, due elicotteri della marina americana giungono sul posto: il primo atterra e rilascia un gruppetto di marine che subito si apposta ai quattro angoli del campo scrutando l'orizzonte. Ricevuto il via libera, il secondo elicottero rilascia due scienziati che cominciano ad ispezionare il terreno. All'improvviso, un comunicato radio avverte dell'approssimarsi di un gruppo di oggetti volanti non identificati (!). Dall'orizzonte sbucano a velocità *warp* tre figure affusolate e silenziose, compiono qualche evoluzione intorno al gruppo di scienziati e senza troppi fronzoli rompono il silenzio con una pioggia di fuoco che in pochi secondi spazza via camici bianchi, marine ed elicotteri in una nuvola di fuoco, carni bruciacchiate e lamiere contorte. Nel frattempo, decine di altri dischi volanti piovono dal cielo spargendo il terrore ovunque. La popolazione è in preda al panico, corre all'impazzata per le strade alla ricerca di un rifugio mentre tutt'intorno, fra esplosioni assordanti e bagliori accecanti, il giocatore tenta di arginare l'avanzata del nemico. L'invasione ha avuto inizio a quanto pare e insieme ad essa anche ***B-Movie***. Appuntamento al prossimo numero di SPC per la recensione completa... e la continuazione della storia.

Come in Gran Turismo, le lamiere delle astronavi sono preziosite da realistici riflessi traslucidi.

Titolo : **B-Movie**
Casa : **GT Interactive**
Uscita : **Imminente**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Sparatutto**

In B-Movie è possibile ricercare nuove armi ed astronavi impiegando i cristalli alieni accumulati durante il gioco.

MAD CATZ DUAL FORCE

REAL VIBRATION!

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

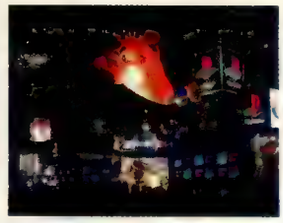
Afferra il nuovo Mad Catz e tienilo ben stretto: le vibrazioni Dual Force ti catapulteranno nella realtà. Il nuovo Mad Catz Dual Force è il numero 1 tra i volanti Playstation: è compatibile con tutti i giochi; ha una triplice modalità di controllo (analogica, digitale e Dual Force), una sterzata di 270° ed è dotato di 8 pulsanti, un pad a 8 direzioni, uno stick a 2 posizioni e una pedaliera stabile con freno e acceleratore.
Mad Catz Dual Force, il volante numero 1... anche nel prezzo.

www.3dplanet.it

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/12 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it



Big in Japan

Speciale Tokyo Game Show

Un'edizione autunnale del ***Tokyo Game Show*** *particolarmente attesa quella che si è tenuta lo scorso ottobre al* ***Makuhari Messe*** *di Chiba.* ***Nuovo hardware, nuove periferiche*** *e soprattutto tutti i giochi che verranno distribuiti nel florido mercato giapponese da quest'inverno fino alla prossima primavera. Un appuntamento imperdibile a cui* **Super PlayStation** *Console non poteva mancare...*

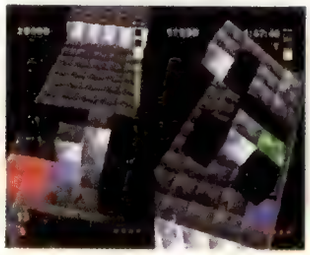
Adesso anche i giapponesi hanno la loro Lara Croft...

Come ogni anno, il centro congressi *Makuhari Messe* di Chiba ha ospitato l'edizione autunnale del *Tokyo Game Show*. Nei giorni 9, 10 e 11 ottobre, oltre 150.000 spettatori hanno affollato la vasta area espositiva di quella che è considerata la più importante manifestazione videoludica nipponica: un successo di pubblico ottenuto nonostante le novità presentate non fossero poi molte. Gli stand delle grandi case erano infatti monopolizzati da una o due produzioni importanti: il resto erano giochi minori o addirittura titoli già in commercio.

SHOGUN ASSASSIN

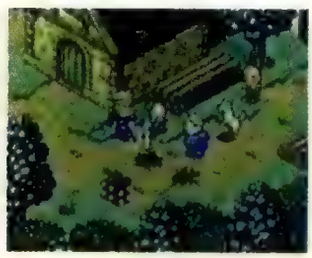
Konami ha recentemente diffuso le prime immagini di ***Shogun Assassin***, *sequel* di un famoso gioco di ruolo sviluppato per NES. Nel gioco potete interpretare sia un maestro di spada che una poliziotta incaricati d'investigare alcuni omicidi avvenuti nel loro villaggio, omicidi molto probabilmente causati da un demone. Per progredire nell'avventura dovete affrontare numerosi enigmi e combattimenti. Ogni personaggio può compiere più di 50 azioni diverse. Per rappresentare il gioco è stata scelta una miscela di poligoni per i personaggi e grafica bidimensionale pre-renderizzata per i fondali. Pronto ora al 60%, *Shogun Assassin* verrà completato entro la primavera del prossimo anno.

L'evento principale della fiera è stato sicuramente la presentazione al pubblico della nuova console Sega, il *Dreamcast* (ampiamente illustrato in **Briefs** a pag.50), una macchina che ha suscitato sentimenti contrastanti soprattutto per l'incostante qualità dei titoli mostrati. Sega aveva infatti promesso conversioni perfette da *Model 3* mentre ciò che ha mostrato, per quanto superiore ai titoli prodotti per console attuali, era lontano dalla qualità dell'*hardware* destinato alle macchine a gettoni. ***Virtua Fighter 3 TB***, ad esempio, mostrava un dettaglio inferiore al *coin-op*, soprattutto per quanto riguarda i fondali. In compenso giocabilità e velocità di gioco erano praticamente invariati. Più deludente ***Sega Rally 2***, mostrato solo sotto forma di filmato, che presentava forti problemi di *bad clipping*: difficile pensare che Sega riesca a completare il gioco entro la data prestabilita. Tutt'altro che perfetto anche ***Sonic Adventure*** che girava a 30 fotogrammi al secondo anziché agli annunciati 60. Poco convincente infine ***Geist Force***, caratterizzato da un numero di nemici su schermo veramente ridicolo. Con questo non intendiamo dire che la nuova console Sega si sia rivelata un fallimento totale: *Dreamcast* è sicuramente una macchina dalle grandi potenzialità che però, forse a causa del tempo ridotto concesso agli sviluppatori, non sono state per nulla dimostrate dai titoli prodotti da Sega. Inoltre, con i laboratori AM impegnati nella produzione di giochi per *Naomi*, la grande "S" ha dovuto appoggiarsi ad altri sviluppatori meno capaci, non ancora in grado di sfruttare a pieno le caratteristiche della nuova console. Teorie confermate dalla notevole qualità dei titoli presentati dalle terze parti, previsti per il prossimo anno come ***Grandia 2*** e ***Bio Hazard: Code Veronica***. Sono molte le case giapponesi che si sono espresse positivamente circa le capacità di *Dreamcast*: al sempre più ampio numero di sviluppatori che supporteranno la nuova console Sega si sono aggiunti durante la mostra anche Konami e Namco. Sega ha inoltre annunciato ufficialmente la conversione di ***Scud Race***, uno *spin-off* di ***Virtual On, Mothra Dream Battle, Gamera Dream Battle*** e ***Sakura Taisen 3***. Come già detto, alla fine del *Tokyo Game Show Dreamcast* è apparso come una console dal grande potenziale, che rischia però di essere penalizzato da un debutto organizzato in tempi troppo brevi. Non ci resta che attendere il 27 novembre e confidare nella professionalità di dirigenti e sviluppatori della grande "S".



I.Q. Final: ***il puzzle game Sony code finalmente di una modalità a due giocatori.***

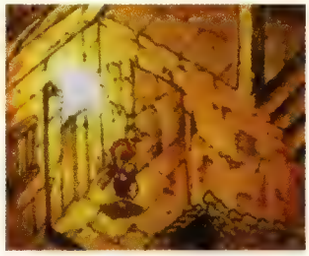
Legaia Densetsu ***presenta personaggi dettagliati e di notevoli dimensioni.***



Lo stile grafico di **PoPoRoGue** ***è rimasto praticamente invariato rispetto all'episodio precedente.***

R-4: *SI GIOCA COME IL VECCHIO* **RIDGE** *MA È GRAFICAMENTE PIÙ ESALTANTE.*

SILENT HILL: *UN GIOCO... NEBBIOSO. DA KONAMI.*



SAGA FRONTIER 2 *PRESENTA UN LOOK PARTICOLARMENTE FUMETTOSO.*

SONY

Lo spazio fieristico dedicato a Sony era dominato da ***Crash Bandicoot 3***: è stato persino organizzato un maxi-torneo al quale ha partecipato un'enorme folla di appassionati del gioco. Allo stand Sony era presente anche il rompicapo ***I.Q. Final*** che si differenzia dalla versione precedente per la presenza di nuove modalità di gioco: queste comprendono *100 Model, Create* (*Edit Mode*) ed un'avvincente modalità a due giocatori chiamata *Survival*. Data d'uscita prevista: inverno '98. Non poteva mancare l'atteso ***Legaia Densetsu***, mostrato sotto forma di video in un angolino dello stand. Il gioco di ruolo interamente poligonale, realizzato dagli sviluppatori di ***Wild Arms***, vanta un sistema di combattimento particolarmente originale e una caratterizzazione dei personaggi estremamente curata. Previsto per la fine di ottobre, ***Legaia Densetsu*** veniva regalato sotto forma di demo al *TGS*. CD dimostrativo in omaggio anche per ***PoPoRoGue***, *sequel* di uno dei primi giochi di ruolo prodotti per PlayStation. Rispetto alla precedente versione sono stati aggiunti alcuni elementi di simulazione strategica e un sistema di generazione casuale delle strade che collegano le varie città. Dal punto di vista grafico è stata conservata la grafica bidimensionale con visuale isometrica. ***PoPoRoGue*** è previsto per il 26 novembre. Impossibile non notare infine *PocketStation*, al collo di tutti i PR presenti allo stand: la nuova periferica è stata ben accolta sia dal pubblico che dagli sviluppatori. Durante la mostra sono stati annunciati ben 32 giochi compatibili con il piccolo *PDA* Sony.

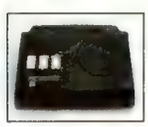
NAMCO

Per riuscire ad attirare l'attenzione della folla, pur mostrando un numero esiguo di titoli in fase di sviluppo, Namco ha organizzato un torneo di ***R-4: Ridge Racer Type 4*** (vedi *preview* a pag. 40). Immancabile inoltre il classico balletto con tanto di *companion* abbigliate con il succinto costume della ragazza digitale di ***Ridge Racer***, presente anche in questo episodio della serie. Inutile aggiungere che Namco è riuscita nel proprio scopo... Presenti inoltre ***Libero Grande***, *Smash Court 2* e *Tales of Phantasia*. Il *remake* del primo

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Grande assente al *Tokyo Game Show*, ***Marvel Super Heroes vs Street Fighter*** è stati presentato recentemente da Capcom. A causa dei limiti di memoria di PlayStation, la meccanica di gioco ha subito le medesime variazioni apportate nella conversione di ***X-Men vs Street Fighter EX***; si è quindi scelto di utilizzare una versione limitata del *tag-system* presente nella versione a gettoni. Di conseguenza non è possibile utilizzare il personaggio di supporto durante l'incontro, ma solo sfruttarlo per realizzare attacchi combinati. Per compensare queste limitazioni sono state aggiunte la compatibilità *Dual Shock* e nuove modalità di gioco. Tempi di caricamento e qualità delle animazioni rimangono invariati rispetto alle precedenti produzioni Capcom. Il gioco sarà disponibile a febbraio.

BEATMANIA: ***PER I PROFESSIONISTI DELLO SCRATCHING. CHECKATE IL CONTROLLER QUI SOTTO...***



FATTI.... NON PAROLE
BLACK BOX
FATTI.... NON PAROLE

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI E ACCESSORI SOLO PER
SONY PLAYSTATION
VENDITA FILM (VHS E DVD), COMPACT DISC, MC

BLACK BOX i più "vasti" nella provincia di Firenze BLACK BOX

UTENTI PRIVATI
telefonaci o contattaci via e-mail
per i tuoi acquisti per corrispondenza,
compri di tutto a prezzi da megastore
(software-hardware psx, vhs, dvd, cd, mc)

via Galvani 25
50051 Castelfiorentino (Fi)
tel. 0571-632571 2 linee r.a.

e-mail: blackbox@fu.nautilo.it

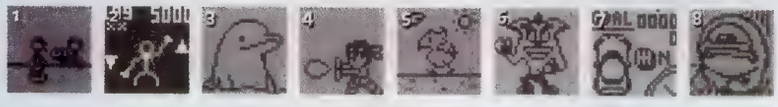
!! RIVENDITORI !!
richiedi il LISTINO RIVENDITORI,
trattiamo esclusivamente PSX,
a quali condizioni...? ce lo direte voi...!
contattaci senza impegno

POCKETSTATION

Il *Micro PDA* di Sony assume finalmente un'identità precisa. Chiamato *PocketStation* (SCPH-4000), l'aggeggio è stato una dei protagonisti dello stand Sony di questo *Tokyo Game Show*. La macchina è dotata di un processore RISC ARM7T a 32-bit, possiede 128K di memoria RAM, 2K di SRAM, un piccolo monitor LCD in bianco e nero con risoluzione 32*32, un *chip* sonoro (10 Bit PCM), un orologio e un sistema di comunicazione all'infrarosso per il trasferimento di dati con le altre *PocketStation*. Le sue dimensioni sono circa quelle di una *memory card* e il peso si aggira sui 30 grammi. Tramite *PocketStation* è possibile giocare a piccoli giochi dai generi più vari: questi vengono scaricati attraverso la porta della *memory card* dai titoli per PlayStation compatibili con la macchina. *PocketStation* può anche essere usata come normale *memory card* (15 blocchi) e consente di scambiare salvataggi senza la mediazione della console, tramite la porta IR. Grazie al sistema di comunicazione a infrarossi è anche possibile sfidare i proprio amici, mettendo in palio i personaggi cresciuti tramite la macchina. *PocketStation* giapponese è perfettamente compatibile con tutte le versioni di PlayStation prodotte, anche quelle NTSC e PAL. Secondo alcune indiscrezioni sembra sia addirittura compatibile con la futura *PlayStation 2*. Le case che hanno già prodotto software compatibile con *PocketStation* sono Capcom, Koei, Jaleco, Square, Tecmo, Hudson, Human, Riverhillsoft, EA Square, Idea Factory, Artdink, M.T.O., Orasion, Culture Publishers, Campus e ovviamente Sony. Si sono dette interessate alla macchina ASCII, Konami, Namco e Pack in Soft. Il primo gioco compatibile con *PocketStation* è ***Crash Bandicoot 3***, previsto per il 17 dicembre, seguito cinque giorni dopo da ***Pocket MuuMuu***, un CD contenente più di 100 giochi di vario genere, dai *puzzle game* alle simulazioni. Tra gli altri programmi in fase di sviluppo da Sony vi è un agenda, un dizionario semplificato giapponese/inglese e persino un sistema di sintesi vocale. *PocketStation* verrà distribuito in Giappone il 23 dicembre al prezzo di 3.000 yen (meno di 40.000 lire) nel colori bianco e trasparente. Il suo debutto sul mercato americano avverrà in marzo, al costo di 30 dollari circa. Nulla è stato ancora precisato riguardo la commercializzazione in Europa della macchina.

LISTA UFFICIALE DEL SOFTWARE POCKETSTATION

Titolo	Data di uscita	Casa
Monster Compleworld	Febbraio '99	Idea Factory
Susume! Kaizoku (foto 1)	3 Dicembre '98	Artdink
Lunatic Dawn III (foto 2)	Dicembre '99	Artdink
Circuit no Ookami	TBA	M.T.O.
Theme Aquarium (foto 3)	Dicembre '99	EA Square
Karolinko	Primavera '99	Orasion
Street Fighter Zero 3 (foto 4)	Dicembre '98	Capcom
Purumui Purumui	Febbraio '99	Culture Publishers
Burger Burger 2	Gennaio '99	Campus
Monster Race	Dicembre '98	Koei
Seabass 1.2.3	Inverno '98	Jaleco
Battle ConchuuDen	Inverno '98	Jaleco
Final Fantasy VIII (foto 5)	Inverno '98	Square
I.Q. Final	Dicembre '98	SCEI
CAPA	Primavera '99	SCEI
Doko Demo Issho	Primavera '99	SCEI
Crash Bandicoot 3 (foto 6)	17 Dicembre '98	SCEI
PokeTan PokeJuku	TBA	SCEI
Pocket Dungeon	23 Dicembre '98	SCEI
Pocket MuuMuu (foto 7)	23 Dicembre '98	SCEI
Regnacure Legend	Inverno '98	SCEI
Fish Hunter	Gennaio '99	Teichuku
Monster Farm 2 (foto 8)	Inverno '98	Tecmo
Hello Kitty White Present	Dicembre '98	Hudson
Fire Pro Wrestling	Marzo '98	Human
World Neverland 2	Febbraio '99	Riverhillsoft
Omise De Tenshu	Febbraio '99	Technosoft
Kyorochan no Pricura Daisakusen	Febbraio '99	Tomy
Bas Bide!	Marzo '99	Bandai
Taiyou No Otsuge	Primavera '99	Progress
Mr Prospecter Hariate Kun	Febbraio '99	Rismix
Thousand Arms	17 Dicembre '98	Atlus



EHRGEIZ: ***SEPHIROTH È TORNATO E STAVOLTA SIETE VOI A CONTROLLARLO...***

RPG Namco per Super Famicom godrà, come è successo per ***Tales of Destiny***, del supporto di Production I.G. che ha realizzato le splendide sequenze animate contenute nel gioco.

KONAMI

Per quanto riguarda PlayStation, la partecipazione di Konami al *Tokyo Games Show* è stata caratterizzata da tre eventi principali: le presentazioni dell'avventura horror ***Silent Hill***, della versione PlayStation di ***Beatmania*** e del terzo capitolo della serie ***Tokimeki Memorial Drama Series***. Quest'ultima ha portato a raccolta nei padiglioni fieristici un numero incredibile di *tokimemo otaku*, anche a causa della presenza sul palco delle doppiatrici che hanno prestato la voce alle due protagoniste del gioco. A parte la presenza di un'eroina in più rispetto all'episodio precedente, la *love story* interattiva ***Tokimeki Memorial Drama Series Vol. 3*** non presenta innovazioni di rilievo. ***Silent Hill*** è apparso come un gioco pieno d'atmosfera con personaggi ben caratterizzati. La demo mostrata ha pero suscitato molti dubbi tra i presenti a causa del sistema di controllo non molto accurato, della scarsa qualità delle animazioni e del persistente claustrofobico "effetto nebbia". L'ambientazione caliginosa di ***Silent Hill*** è estremamente efficace nel creare un'atmosfera oscura e minacciosa, ma nel contempo risulta anche fastidiosa e disorientante. Comunque mancano ancora diversi mesi alla sua data d'uscita, quindi si può sperare nella risoluzione dei vari problemi che affliggono il gioco. Il *rhythm game* ***Beatmania*** ha suscitato un notevole interesse nel pubblico nipponico. Il gioco, disponibile in Giappone già dal mese d'ottobre, è risultato estremamente simile al *coin-op* anche grazi alla presenza di un particolare *controller* prodotto da ASCII. Presenti allo stand anche il gioco di ruolo ***Mitsumete Knight R Daiboukenhen***, il cartone animato interattivo ***Virgin Fleet*** e l'*action game* poligonale per Nintendo 64 A***kumajoo Dracula Mokushiroku*** (***Castlevania 64***).

SQUARESOFT

Per consentire al maggior numero possibile di persone di provare ***Final Fantasy VIII***, Square ha allestito uno stand con più di 60 PlayStation. La demo mostrata consentiva di giocare per circa 15 minuti, un tempo più che sufficiente per ammirare i nuovi *Guardian Force* e sperimentare l'inedito *Junction System*: questo sistema consente ai personaggi di utilizzare le abilità dei *Guardian Force*. I monitor presenti allo stand mostravano un nuovo videoclip del gioco contenente un'eccezionale sequenza di combattimento in CG tra

GLI SVILUPPATORI SQUARE STANNO LAVORANDO ALACREMENTE SU* FINAL FANTASY VIII *PER RIUSCIRE A TERMINARLO ENTRO DICEMBRE.

TOCA Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under licence by Codemasters.

DRAGON VALOR

Per quanto le *software house* si siano sforzate per accelerare i tempi di sviluppo, in modo da poter mostrare le produzioni più recenti al *Tokyo Game Show*, non tutti i titoli sono risultati sufficientemente completi per una presentazione a pubblico e stampa. Uno dei giochi che "non ce l'ha fatta" è il promettente ***Dragon Valor***, uno splendido *action RPG* poligonale che costituisce la risposta Namco a ***Legend of Zelda: The Ocarina of Time*** di Nintendo. Parzialmente ispirato allo storico ***Dragonbuster***, il gioco offre una vasta aera esplorabile, numerosi enigmi da risolvere e una meccanica principalmente basata sull'azione. In ***Dragon Valor*** il giocatore interpreta il ruolo di un'intera generazione di cacciatori di draghi che migrano da un regno all'altro alla ricerca di questi mostri millenari. Il protagonista del gioco cambia quindi più volte nel corso dell'avventura; le sue caratteristiche e gli eventi che deve affrontare variano a seconda di quale donna il giocatore sceglie di sposare. Dal punto di vista grafico, ***Dragon Valor*** presenta un elevato livello di dettaglio ed un orizzonte visivo piuttosto profondo. Data la loro importanza nel gioco, una cura particolare è stata apposta nella realizzazione nei giganteschi draghi che il giocatore deve affrontare: ognuno di essi presenta caratteristiche e punti deboli differenti che è necessario scoprire per poterli sconfiggere. ***Dragon Valor*** verrà distribuito

Squall e Seifer: ill filmato presentava un livello di dettaglio incredibile, oltre che un'estrema cura nel soggetto e nella regia. E' stata inoltre descritta a grandi linee la storia presente nel gioco. In un pianeta sempre in rischio di guerra, una scuola privata e indipendente chiamata The Garden addestra soldati destinati a spegnere sul nascere i desideri di conquista delle singole nazioni. L'equilibrio precario tra le varie forze militari del paese si spezza quando la leggendaria strega Edea si sveglia da un lungo sonno. Dalle nuove immagini mostrate appare chiara l'appartenenza a The Garden di Squall e Seifer ed una relazione tra Edea e Rinoa. Pare inoltre che la strega leggendaria abbia il potere di controllare la mente

STREET FIGHTER ZERO 3: *CAPCOM HA COMPIUTO IL MIRACOLO.*

(SOTTO) NEO GEO POCKET PUÒ ESSERE COLLEGATO A DREAMCAST TRAMITE UN'APPOSITA PERIFERICA.

delle persone. Square ha confermato la compatibilità di ***Final Fantasy VIII*** con *PocketStation*, che verrà utilizzata per allevare gli immancabili Chocobo. Se lo sviluppo del gioco proseguirà senza intoppi, ***Final Fantasy VIII*** sarà disponibile entro Natale. Allo stand era anche presente una demo giocabile di ***Ehrgeiz*** che comprendeva tutti i personaggi, inclusi quelli segreti. La rosa dei combattenti si avvantaggia ora dell'aggiunta degli inediti Kouji Masuda e Claire Andrews, entrambe archeologi, e di tre vecchie conoscenze: Vincent Valentine, Yuffie Kisaragi e Sephiroth. E' stata inoltre confermata la presenza di un *Quest Mode* molto più complesso rispetto a quello presente nella saga di ***Tobal***. ***Ehrgeiz*** sarà distribuitioin Giappone il 17 dicembre; nella stessa data Hori commercializzerà un *joystick* realizzato appositamente per il gioco. Inaspettatamente Square ha presentato il *sequel* di ***SaGa Frontier***: il gioco mantiene la medesima storia intricata e la presenza di più personaggi utilizzabili che caratterizzava il precedente episodio. Diverso invece lo stile grafico, che ora utilizza personaggi e fondali disegnati a mano anziché prerenderizzati, scelta che gli dona un aspetto particolarmente fumettoso. Lo sviluppo di ***SaGa Frontier 2*** sarà completato entro il prossimo anno. Allo stand erano inoltre presenti ***Chocobo Racing*** (primavera), in pratica ***Mario Kart*** senza modalità a quattro giocatori, ***Chocobo Mistery Dungeon 2*** (23 dicembre) e l'avventura "dal vivo" ***Another Mind***. I "cugini" di EASquare hanno mostrato ***Theme Aquarium***, un simulatore di acquario compatibile con *PocketStation*. Lo scopo del gioco consiste nel gestire un acquario cercando di attirare più visitatori possibile; grazie a *PocketStation* è possibile allevare i delfini destinati ai giochi acquatici. EASquare prevede di commercializzare il gioco per Natale

DGS IN BREVE

Lo stand Capcom era letteralmente invaso di fan di ***Street Fighter*** giunti a Tokyo per partecipare al campionato di ***Street Fighter Zero 3*** versione PlayStation: una conversione eccellente che comprende tutti i personaggi del *coin-op*, alcuni combattenti inediti (sembra T. Hawk, Fei Long e Dee Jay), fondali completi di ogni dettaglio, una buona parte delle animazioni originali e soprattutto nessun rallentamento. Un vero miracolo considerati i problemi di memoria di PlayStation. Inoltre il gioco è compatibile con *PocketStation*: tramite il PDA è possibile allenare i personaggi del gioco e organizzare scontri con gli amici. *Street Fighter Zero 3* sarà commercializzato in Giappone a partire da dicembre. Capcom ha anche mostrato le demo giocabili di ***Magical Tetris Featuring Mickey*** e ***Vampire Savior EX Edition*** per PlayStation, mentre sui monitor comparivano ***Bio Hazard: Code Veronica*** e ***Power Stone*** per *Dreamcast*.
Confermato anche il prossimo ***Bio Hazard*** per PlayStation, previsto per il prossimo anno. Allo stand SNK l'interesse del pubblico era totalmente catturato dalla nuova console portatile *Neo Geo Pocket*. ***The King of Fighters R-1*** è apparso molto più animato e veloce rispetto ai ***KoF*** prodotti per GameBoy. A livello ergonomico, la console è molto maneggevole e la croce direzionale, simile a quella del Neo Geo CD, è comoda e immediata da usare. SNK ha inoltre mostrato a sorpresa una versione a colori della console senza però specificare la data della sua commercializzazione. Allo stand erano anche presenti ***The King of Fighters '98*** e ***Gekka no Kenshi 2*** per Neo Geo ed un filmato di ***The King of Fighters '98*** per Dreamcast previsto per la prossima primavera. C'è stata inoltre una fugace apparizione di un videoclip riguardante l'avventura poligonale ***Project: Athena*** per PlayStation: i dettagli sul gioco rimangono ancora oscuri. Bandai ha mostrato per la prima volta al pubblico *WonderSwan*, la console portatile a cui lavorava Gunpei "GameBoy" Yokoi prima della sua morte prematura. Il cuore della macchina è costituito da un processore a 16-bit con un *clock* regolato a 3,072 MHz. Il monitor visualizza otto sfumature di grigio ad una risoluzione di 244*144 mentre l'audio è fornito da un *chip* sonoro a quattro canali stereo. La dimensione delle cartucce è di 128 Mbit, la stessa del GameBoy.
L'alimentazione è fornita da una batteria AA che consente l'incredibile autonomia di 30 ore. La macchina è persino in grado di gestire filmati FMV sebbene con un *frame rate* piuttosto basso. *WonderSwan* può essere giocato sia orizzontalmente che verticalmente e presenta due serie di pulsanti direzionali e quattro tasti, due dei quali sono assegnati alle funzioni *Start* e *Options*. Bandai prevede di realizzare numerosi accessori tra cui cuffie, un cavo di collegamento e un sistema di trasmissione dati ai Personal Computer.

WonderSwan sarà commercializzato nel marzo del prossimo anno al prezzo di 4800 yen. Bandai ha già annunciato 30 titoli, 10 dei quali saranno disponibili al momento del debutto della console. Tra di essi vi sono ***Gun Pey***, realizzato in onore di Yokoi, ***Chocobo Mystery Dungeon, Digital Monsters, Puyo Puyo 2, Neon Genesis Evangelion Shito Shinsei, Super Robot Wars, Romance of Three Kingdoms, Densha de Go!, Famista, Tekken, Klonoa, Clock Tower, Side Pocket*** e ***Puzzle Bobble***. Con titoli simili il successo della macchina sembra assicurato. Maggiori informazioni a riguardo vi verranno date nei prossimi **Briefs from Outer Worlds**. Bandai ha inoltre mostrato la solita sfilza di giochi ispirati all'animazione giapponese che comprendono ***Uchuusenkan Yamato Harukanaru Iskandar, Meitantei Conan, Mobile Suit Gundam Gyakushuu no Char*** per PlayStation e ***Neon Genesis Evangelion*** per Nintendo 64. E' stato anche annunciato ***Mobile Suit Gundam*** per Dreamcast. Takara ha presentato un nuovo capitolo della serie ***Choro-Q***: in ***Combat Choro-Q*** i protagonisti sono stavolta dei veicoli militari in formato ridotto che si danno battaglia in un'arena di gioco poligonale. Il gioco è previsto per febbraio '99. Taito ha mostrato la conversione per PlayStation di ***Densha de GO! 2***, previsto per dicembre, oltre che ***Psychic Force 2012*** per *Dreamcast*. Allo stand Atlus era presente ***Thousand Arms***: previsto per il 17 dicembre, questo atteso RPG sviluppato da RED Company è compatibile con *PocketStation*. Concludiamo con Enix, nel cui stand è stato proiettato un filmato di 30 secondi relativo a ***Dragon Quest VII***: troppo poco per avere una idea precisa del gioco. Allo stand Enix erano anche presenti l'RPG ***Mystic Arc Maboroshi Gekijo,*** l'avventura grafica ***Eurasia Express Murder Mystery*** e la versione giapponese di ***Tomb Raider 3,*** presentata da alcune Lara Croft con gli occhi a mandorla...

DIEGO CORTESE

DOPO MESI DI RITARDO* VAMPIRE SAVIOR EX EDITION *SEMBRA FINALMENTE PRONTO!

ESIDATA S.R.L.

CORSI DI ANIMAZIONE 3D

EFFETTI SPECIALI 3D CINEMATOGRAFICI

EFFETTI SPECIALI 3D TELEVISIVI

CREAZIONE DI VIDEO GAMES

DESIGN

CARTOON COMPUTERIZZATO E CLASSICO

FUMETTO COMPUTERIZZATO E CLASSICO

MONTAGGIO VIDEO

PER ISCRIZIONI [illegible] TELEFONARE AL N. 02-26.82.97.25
OPPURE INVIARE VIA [illegible] SCHEDA COMPILATA AL N. 02-26.82.97.28

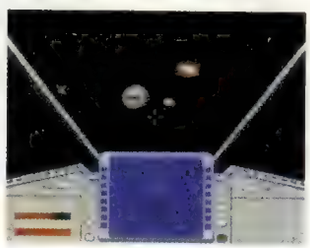
NOME.....

COGNOME..... TEL. .....

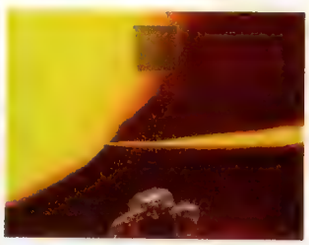
ESIDATA S.R.L. VIA A. COSTA, 2 20131 MILANO - TEL 02-26.82.97.25/27

Star Ixiom

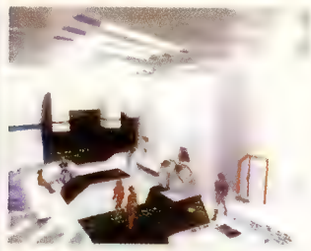
Fra i titoli previsti nella nuova raccolta di classici Namco (*Namco Anthology Volume 1*) compare *Star Luster, shoot'em up* preistorico (1985) caratterizzato da innovativi aspetti strategici. *Star Ixiom* ne è il *remake* per Sony PlayStation. Il giocatore assume il ruolo del pilota spaziale Roy Hynic inviato dalla confederazione terrestre a difendere le colonie umane insediate in una galassia lontana, vittime dei ripetuti attacchi condotti da misteriose creature cosmiche. A differenza dei normali sparatutto, *Star Ixiom* offre un interessante connubio fra il blastamento totale e la pianificazione strategica. Sono infatti previste due modalità di gioco interconnesse alla maniera di *Unholy War*: il *Map Mode* ed il *Combat Mode*. Nella prima, attraverso una mappa tattica, il giocatore dovrà vagliare attentamente la direzione e la velocità delle formazioni nemiche, i loro rifornimenti, le loro intenzioni apparenti e impostare, di conseguenza, un piano d'attacco che conduca al totale annientamento delle forze in campo. Quando due unità di opposta fazione vengono in contatto, il giocatore verrà catapultato nel *Combat Mode* dove, ai comandi di un sofisticatissimo caccia spaziale, potrà godere di momenti di pura frenesia sparacchina mentre anela ad eliminare i nemici intercettati. Conclusa la fase *arcade*, il gioco riconduce al *Map Mode* per riordinare le idee e pianificare l'attacco successivo. Rispetto alla versione originale, *Star Ixiom* custodisce numerose migliorie. In particolare, l'elenco delle creature spaziali è stato ampliato ed ogni tipologia di nemico denuncia comportamenti precipui, esigendo dal giocatore l'adozione di tecniche d'attacco *ad hoc*. Parimenti, il numero di armi e caccia selezionabili è stato sottoposto alle implementazioni del caso. L'aspetto estetico appare eccellente, ma nulla è noto riguardo alle effettive *performance* del motore grafico di cui è il frutto. Più in generale, *Star Ixiom* denuncia una componente strategica più complessa e variegata rispetto al *prequel*, oltre ad un più accurato bilanciamento fra le fasi di pianificazione tattica e quelle di combattimento puro. Infine, fra le modalità di gioco selezionabili, segnaliamo il *training mode* (utile per acquisire dimestichezza con entrambi i formati ludici di *Star Ixiom*), il *Command Mode* (incentrato sul completamento di piccole missioni sequenziali) e il *Conquest Mode* (per vivere le emozioni di una campagna bellica su scala intergalattica).

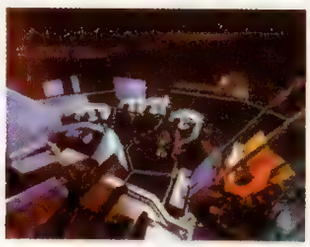


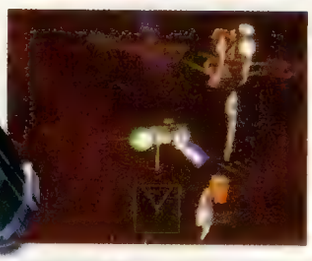
L'ARCAICO STAR LUSTER...

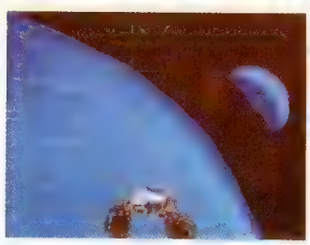


...E STAR IXIOM A CONFRONTO.



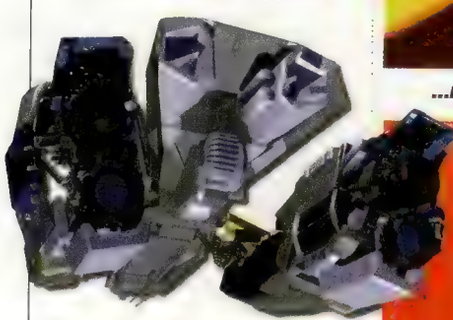


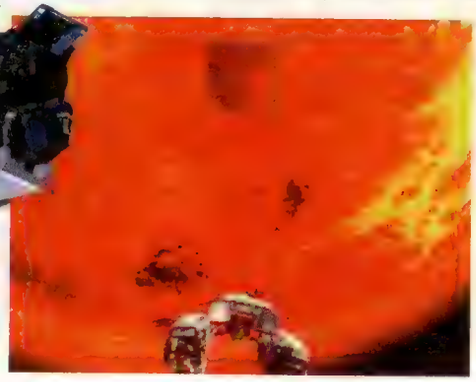


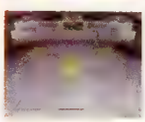


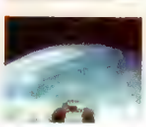
IL DESIGN DELLE ASTRONAVI DI STAR IXIOM È DISCRETAMENTE MASSIVO.

STRATEGIA E AZIONE CONTEMPORANEAMENTE NEL NUOVO TITOLO NAMCO.









Titolo : STAR IXIOM
Casa : NAMCO
Uscita : TBA
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO

I VOSTRI SOGNI...

...LA NOSTRA REALTÁ

Dreamcast

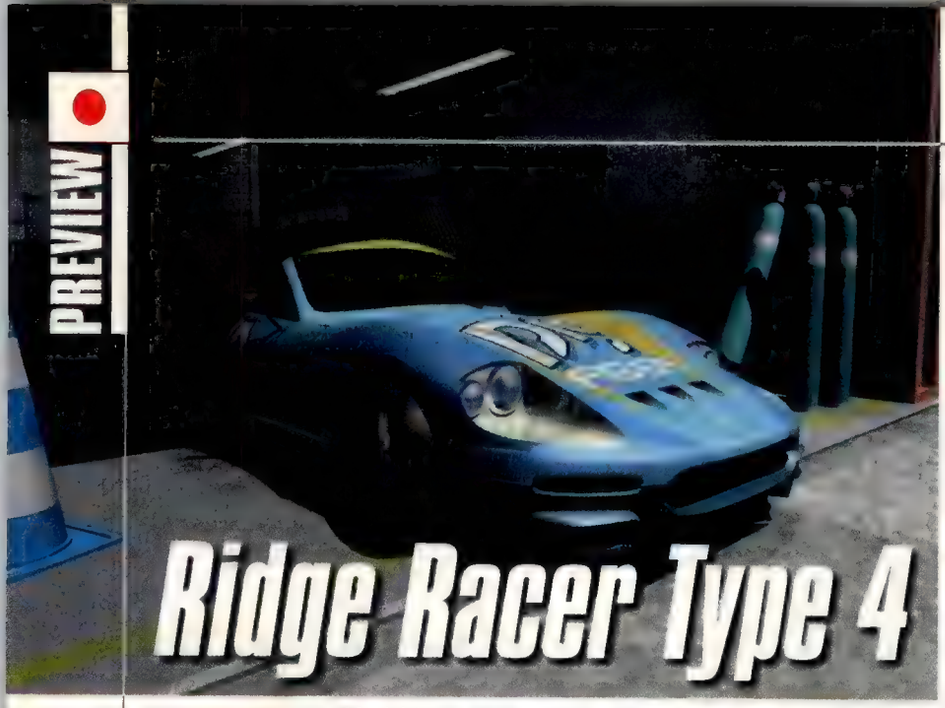
importazione e distribuzione

MYSOFT

videogiochi per console

I nomi citati sono marchi registrati dalle rispettive case produttrici. Tutti i diritti sono riservati. RISERVATO AI RIVENDITORI

C. SO DUCA DEGLI ABRUZZI, 81 - 10129 TORINO
TEL. (011) 59.60.16 - 59.59.17 • FAX (011) 50.99.387 - 50.99.394
www.mysoft.it • e-mail . mysoft@mysoft.it

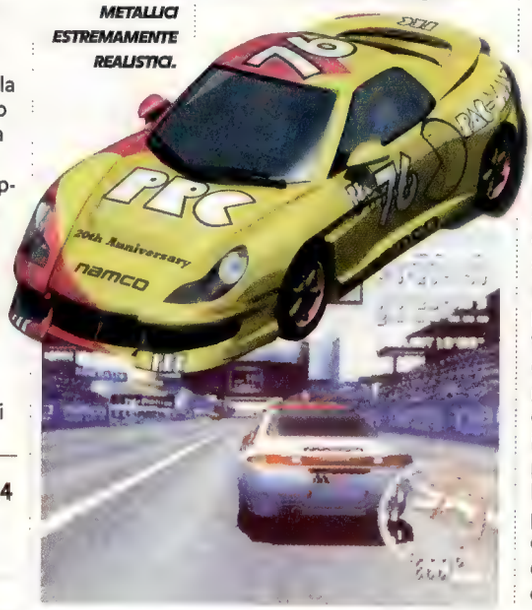


Ridge Racer Type 4

Tutto ebbe inizio quattro anni fa. Mentre Sony commercializzava il suo sistema a 32-bit, il cui sviluppo fu seguito con apprensione da milioni di giocatori resi diffidenti dagli insuccessi di 3DO e Jaguar, Namco ne rendeva indispensabile l'acquisto confezionando una *killer application* che insieme rappresentava la cristallizzazione dei sogni di un'intera generazione di videogiocatori (perfette conversioni da *coin-op* per i sistemi domestici) e l'inizio di una nuova era. Un motore grafico eccezionale ed una campagna promozionale martellante fecero di *Ridge Racer* il simbolo del rinnovamento videoludico degli anni '90. *Ridge Racer* vendette come il pane annichilendo Saturn (commercializzato due settimane prima) e la sua pessima versione di *Daytona USA*. A partire da allora, ogni anno, Namco ha reinvestito sul suo *franchise* pubblicando *Ridge Racer Revolution* nel 1995 e *Rage Racer* nel 1996 (Namco è venuta meno alla "tradizione" solo nel dicembre del '97 per evitare di infastidire le vendite del mitico *Time Crisis*). Il 1998 si chiuderà, invece, con la commercializzazione del quarto appuntamento con la fortunata serie di *racing game* Namco, ***Ridge Racer Type 4*** (dove "4" rappresenta stranamente la prima apparizione di un preciso suffisso numerico nella serie). Il nuovo *engine* grafico codificato da Namco raschia letteralmente il fondo dell'*hardware* PlayStation e grazie anche al supporto del *Performance Analyser*, promette una cosmesi ancor più realistica di ***Rage Racer*** (riconfermando il passaggio dai cromatismi pacchiani dei primi due ***RR*** a tonalità più *soft*, orientate verso una resa fotorealistica e meno "giocosa" della simulazione), l'esilio del *pop-up* e del *draw-in* dalle spaziose scenografie di gioco, affascinanti giochi di luce e riflessi sulle lamiere delle vetture, una frequenza di aggiornamento dell'immagine ancorata a 30 fotogrammi al secondo ed un piccolo tocco di classe: una leggera persistenza delle scie luminose disegnate dai fanalini di coda. Il giocatore potrà partecipare al Gran Premio intraprendendo la carriera di pilota *freelance* presso uno dei quattro team disponibili: Pac Racing Club (è la loro prima apparizione in un GP), Racing Club Micro Mouse Mappy (diretto da una giovane donna di 24 anni), Racing Team Solvalou (il team che ha accumulato il maggior numero di successi negli anni passati) e il Dig Racing Team (sfortunato in passato, ma deciso a rifarsi in questa occasione). Le 300 vetture previste (ognuna caratterizzata da diverse combinazioni di colore-spetto-*performance*) sono ripartite in quattro gruppi riconducenti ad altrettanti costruttori: Age Solo (Francia), Assoluto (Italia), Lizard (USA) e Terrazi (Giappone). In funzione della combinazione team-costruttore scelta dal giocatore, il sistema di guida varierà di conseguenza. A dispetto di ***Gran Turismo***, il comportamento dinamico delle vetture in ***RR4*** non subirà alcun miglioramento rispetto al prequel e, anzi, compirà un ulteriore passo indietro riproponendo le medesime quanto discutibili *routine* del primissimo episodio. Mah, vedremo... Più in generale, la struttura di gioco prevede l'ampliamento del proprio parco macchine fra una gara e l'altra in funzione dei risultati ottenuti in pista e la possibilità di sottoporre ogni vettura a semplici ritocchi meccanici. Ricalcando le strategie promozionali adottate per il lancio del controller *NegCon*, Namco ha annunciato, sempre per il 3 dicembre, la commercializzazione di *JogCon*, un nuova periferica capace di imprimere la giusta resistenza alla rotazione del piccolo volante posto nel centro, al fine di conferire un rinfrescante effetto di force *feedback*. In pratica il giocatore avvertirà una marcata resistenza dei comandi durante l'esecuzione delle curve. Criticato da molti per la sua lentezza, il *link-up mode* per il gioco in coppia previsto da ***Ridge Racer Revolution*** (e discutibilmente assente in ***Rage Racer***) sarà riproposto in ***RR4*** con la promessa di una maggiore efficacia dal punto di vista ludico. Prevista anche l'alternativa *split screen* che combinata al *link-up* porterà a quattro il numero di potenziali partecipanti umani alle folli corse di ***RR4***. Secondo alcune indiscrezioni diffuse sul *Web*, infine, pare che ***RR4*** a) si appoggerà alle potenzialità di *PocketStation* (vedi ***Big in Japan***) per lo scambio di macchine e componenti vari, nonché dei *ghost* registrati da altri utenti durante il *Time Trial* per sfide che oseremmo definire "in differita" e b) verrà venduto con un secondo CD contenente un *remake* di ***Ridge Racer*** a 60 fps. Verità o semplice delirio pre-natalizio? Non perdete il prossimo numero di SPC per la risposta...

L'estensione del capo visivo è impressionante e riconferma l'abilità di Namco nello sfruttamento dell'hardware PlayStation.

Al pari di Gran Turismo, le vetture in RR4 vanteranno effetti metallici estremamente realistici.



Titolo : **Ridge Racer Type 4**
Casa : **Namco**
Uscita : **3 Dicembre**
N° Giocatori : **1-4**
Genere : **Racing**

C'era una volta un piccolo piromane...

E' la storia dell'infanzia di Nerone? Acqua. Quella di un boy-scout incauto? Acqua. Quella del draghetto? Fuocherello. Quella del drago che salva i suoi amici dall'incantesimo? Fuochino. Quella del draghetto che per salvare i suoi parenti dall'incantesimo attraversa 11 universi tridimensionali e carbonizza i nemici? Fuoco!

UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

www.universalstudios.com

INSOMNIAC

Solo per PlayStation.

SPYRO THE DRAGON

PlayStation

Oltre 500 videogames.

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it

Spyro the Dragon™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Find us at: www.universalstudios.com Developed by Insomniac Games, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Speciale JAMMA Show

A casa come al bar? Pare proprio di sì. *A causa degli alti costi di sviluppo, l'hardware dedicato alle nuove macchine a gettoni si sta sempre più standardizzando,* ***rendendo il mercato dei coin-op simile a quello casalingo****; abbiamo così* ***poche schede*** *realizzate dai colossi del mondo videoludico alle quali si affidano le software house minori, ormai non più in grado di progettare hardware competitivo e* ***macchine derivate da console*** *che consentono di realizzare gioco e conversione contemporaneamente in modo da ridurre al minimo le spese e i tempi di sviluppo.* ***Una tendenza che anche l'ultimo JAMMA Show sembra confermare*** *visto l'entusiasmo suscitato negli sviluppatori da* ***Naomi****. Alla mostra nipponica c'era per noi Nicolas Di Costanzo...*

TRA IL 17 E IL 20 SETTEMBRE HA AVUTO LUOGO AL TOKYO BIG SITE IL 36° AMUSEMENT MACHINE SHOW, CONOSCIUTO ABITUALMENTE CON IL NOME DI JAMMA SHOW. SPONSORIZZATA DALLA JAPAN AMUSEMENT MACHINERY MANUFACTURERS ASSOCIATION E DALLA JAPAN AMUSEMENT PARK EQUIPMENT ASSOCIATION, L'ANNUALE MOSTRA VIDEOLUDICA HA CONSENTITO A GIORNALISTI E SEMPLICI APPASSIONATI DI AMMIRARE I PROGRESSI EFFETTUATI DALLE CASE GIAPPONESI NEL CAMPO DEI COIN-OP, DEI GIOCHI A PREMI E DELLE COSTOSE MACCHINE DEDICATE AI PARCHI GIOCHI.

Un *JAMMA Show* all'insegna del cambiamento, principalmente a causa della crisi che sta caratterizzando il mondo del divertimento a gettone. Incapaci di sopportare gli alti costi che ha comportato la corsa all'*hardware* più potente di questi ultimi anni, le case giapponesi hanno cercato vie differenti per riuscire ad imporsi sul mercato. Sega ha deciso di affidarsi ad una tecnologia più economica proponendo *Naomi*, la cui compatibilità con Dreamcast consente a chiunque voglia sviluppare giochi per questa scheda di poter realizzare facilmente conversioni per la nuova console. Se la proposta Sega verrà accolta dalle case minori giapponesi, la grande "S" potrebbe dominare sia il mercato a gettoni che quello casalingo con un sola macchina. Visco e Taito hanno deciso di tentare nuovamente la strada dell'*hardware* di produzione propria proponendo le nuove *Aleck 64* e *G-Net*. Altre compagnie hanno invece preferito specializzarsi in particolari settori come quello dei *rhythm game* che vede in Konami una delle sue più assidue sostenitrici. I tempi delle meraviglie tecnologiche a gettoni sembrano sempre più lontani...

Sega

Ancora una volta Sega si è dimostrata leader del mercato videoludico a gettone proponendo nuovi entusiasmanti giochi basati sul *Model 3*, ormai in fase di pensionamento, e mostrando la nuova *Naomi*. Il nuovo versatile *hardware* Sega si basa sul medesimo *hardware* utilizzato da Dreamcast, ma offre rispetto alla console un maggiore contenuto di memoria RAM e video. Stando a Sega, *Naomi* è in grado di muovere fino a 3 milioni di poligoni al secondo. Sega ha dichiarato che è possibile unire ben 16 schede, portando Naomi a gestire ben 20 milioni di poligoni al secondo. Inoltre grazie alla compatibilità con il *VMS*, *Naomi* può anche interagire con Dreamcast permettendo al giocatore di utilizzare i salvataggi della console sul *coin-op* e viceversa. Con *Naomi* Sega ha proposto quindi un sistema versatile, potente ed economico, grazie al quale anche le *software house* minori potranno produrre titoli competitivi. Non c'è quindi da stupirsi se *Naomi* ha subito riscosso un grande successo, tanto che già venti case hanno annunciato il loro coinvolgimento nel progetto. Tra di esse vi sono Capcom, Tecmo, Konami, SNK, Treasure, Video-System, Sammy, Cave, Jaleco, Psykio, Raizing e Visco. Alla mostra AM1 ha mostrato tre titoli basati su *Naomi*: ***The House of the Dead 2***, ***Blood Bullet: The House of the Dead Gaiden*** e ***Dynamite Baseball '98*** (titolo di baseball mostrato solo in forma non giocabile). ***The House of the Dead 2*** è apparso molto più colorato e dettagliato dell'episodio precedente, dimostrandosi estremamente superiore ai titoli similari proposti dalla concorrenza. La meccanica di gioco è rimasta sostanzialmente inalterata: Il giocatore si fa largo con la pistola tra *zombie* e altre schifezze, modificando il percorso di gioco a seconda di come si comporta in alcune scene chiave. ***The House of the Dead 2*** verrà distribuito a partire dal 18 dicembre in Giappone, mentre per la versione occidentale bisognerà aspettare il prossimo anno. ***Blood Bullet: The House of the Dead Gaiden*** è un gioco d'azione poligonale nel quale uno o due giocatori si fanno largo tra armate di mostri grazie a calci, pugni ed armi. Sono anche presenti elementi di avventura, come la raccolta di oggetti per accedere ai livelli successivi. La *demo* giocabile mostrata alla fiera vantava un notevole dettaglio grafico, ma presentava un sistema di controllo poco convincente. AM4 ha presentato ***Naomi Driving***, una simulazione automobilistica per *Naomi* nel quale l'obiettivo di gioco consiste nel scagliare l'avversario fuori da una pista sopraelevata. Anche AM3 ha mostrato un gioco di guida per *Naomi* chiamato ***Taxi***. Dal breve filmato mostrato sembra che il gioco sia ispirato al film omonimo. Sega ha inoltre

(Sopra) **The House of the Dead 2.**

(Sotto) **Blood Bullet.**

Naomi Driving: ***AM4 reinterpreta*** **Choro Q.**

SPIKE OUT *VANTA UN DETTAGLIO GRAFICO VERAMENTE IMPRESSIONANTE.*

OCEAN HUNTER *È UNA SORTA DI* **LOST WORLD** *SOTTOMARINO.*

DYNAMITE BASEBALL 98: *NAOMI GIOCA A BASEBALL.*

DIRTY DEVILS: *UN SIMULATORE OFF-ROAD BASATO SUL POTENTE* **MODEL 3 STEP 2.1**

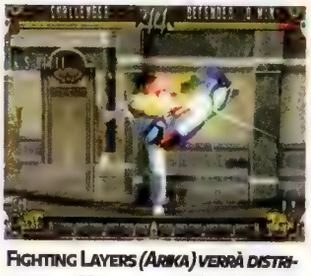
mostrato alcuni titoli basati su hardware *Model 3*. AM1 ha presentato *Ocean Hunter*, un poco convincente sparatutto ittico con *light-gun* recentemente uscito in Giappone. Sebbene graficamente impeccabile, grazie al *Model 3 Step 2*, dal punto di vista della giocabilità il titolo risulta piuttosto semplice e noioso. AM12, un tempo conosciuta come AM Annex, ha mostrato una versione incompleta di *Star Wars Arcade*. Il gioco consiste in uno sparatutto multievento estremamente lineare, i cui livelli sono ispirati ai film che compongono la prima trilogia. Al giocatore spetta solo il compito di colpire i vari bersagli sullo schermo, mentre il proprio mezzo segue un tragitto prefissato. *Star Wars Arcade* dovrebbe essere completato entro il mese di dicembre. Dato l'elevato numero di *racing games* presentati alla mostra da Sega, AM3 ha deciso di portare solo *Dirty Devils*. Previsto per la fine di ottobre in Giappone, il gioco consiste in una simulazione automobilistica *off-road* che utilizza il nuovo *Model 3 Step 2.1*. Impiegando fuoristrada inusuali come Desert Buggy e Humvee, il giocatore deve affrontare tre circuiti irti di ostacoli di ogni tipo. L'elevato dettaglio grafico offerto dal *Model 3 Step 2.1* ed il particolare cabinato impiegato offrivano sensazioni di gioco estremamente realistiche che faranno di *Dirty Devils* un sicuro successo. AM3 ha inoltre dichiarato che *Gunblade 2* ha ormai raggiunto le ultime fasi di sviluppo e sarà mostrato prima della fine dell'anno.

STAR WARS ARCADE *HA DELUSO I PRESENTI ALLO SHOW A CAUSA DELL'ASSOLUTA MANCANZA DI CONTENUTI INNOVATIVI.*

PC PRATICO
DI NOVEMBRE
È IN EDICOLA
CON UN CD-ROM
TUTTO DA
GIOCARE

GUNMEN WARS: *FACCIA A FACCIA CON IL NEMICO, LETTERALMENTE.*

RACE-ON: *GRAZIE A NAMCAM È POSSIBILE VEDERE I VOLTI DEGLI ALTRI PILOTI.*



FIGHTING LAYERS (ARIKA) *VERRÀ DISTRIBUITO DA* **NAMCO** *ANZICHÉ DA* **CAPCOM.**

NAMCO

Tutti i giochi presentati al *JAMMA* da Namco erano basati su vecchie tecnologie. ***Race-On*** è un gioco di guida dotato di *Nam-Cam*, una macchina fotografica digitale che consente di vedere su schermo il volto del giocatore. Pensato appositamente per il gioco in rete (è possibile unire fino a otto cabinati), ***Race-On*** vede i giocatori scontrarsi fra loro per riuscire a vincere la gara. Anche ***Gunmen Wars*** è stato sviluppato per il gioco in rete e come il suddetto gioco di guida sfrutta la *Nam-Cam*: grazie ad essa è possibile vedere il volto degli avversari che non sono controllati dalla CPU. Il gioco utilizza una sola leva per mezzo della quale si muove il proprio personaggio, si punta e si spara. Lo scopo del giocatore è quello di colpire gli avversari recuperando più diamanti possibile. Il terzo gioco mostrato è ***Fighting Layers***, un picchiaduro poligonale sviluppato da Arika che Namco si è impegnata di distribuire. La meccanica di gioco è caratterizzata da una notevole complessità e comprende tutte le soluzioni impiegate in questo genere di giochi oltre ad offrire alcuni elementi innovativi.

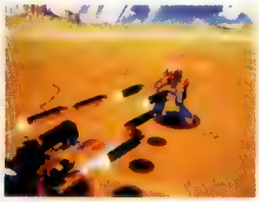
Fighting Layers è un gioco chiaramente dedicato agli appassionati di picchiaduro nella pura tradizione delle *software house* di Osaka. Non è chiaro perché Arika non si sia rivolta a Capcom per la distribuzione del gioco: che i rapporti tra le due case si siano incrinati?

KONAMI

Konami sembra aver deciso di concentrare la propria produzione sul settore dei *rhythm game*. ***Beat-Mania 3rd Mix, Pop'n Music*** e ***Dance Dance Dance*** hanno riscosso un enorme favore di pubblico, a riprova dell'eccezionale popolarità di cui gode questo genere di gioco in Giappone. Konami ha inoltre mostrato il quarto episodio di ***Gradius,*** che ha riscosso un grande favore di pubblico: la formula di gioco non sembra variare molto rispetto ai titoli precedenti. Konami ha inoltre mostrato ***Evil Night***, uno sparatutto poligonale horror con *light-gun* che consente la partecipazione contemporanea di tre giocatori.

CAPCOM

Il titolo più interessante sviluppato da Capcom è sicuramente lo splendido ***Power Stone***, il primo gioco per *Naomi* realizzato dalla casa di Osaka. Neanche a dirlo si tratta di un picchiaduro a incontri poligonale. Il gioco, presentato sotto forma di filmato, sembra offrire una notevole libertà di movimento oltre che arene di gioco di ampie dimensioni. Impressionante il dettaglio grafico di personaggi e fondali poligonali, che dà finalmente una chiara idea di cosa sia possibile ottenere dal nuovo hardware Sega. Allo stand Capcom erano inoltre presenti il picchiaduro robotico ***Tech-Romancer***, già mostrato mesi addietro, e il *beat'em* up bidimensionale su *CP3* ispirato al manga ***JoJo's Bizzarre Adventure*** (purtroppo mostrato solo sotto forma di filmato). Capcom ha inoltre dichiarato di avere in fase di sviluppo ***Street Fighter III: Third Impact*** : il titolo verrà presentato al prossimo *AOU Show*.

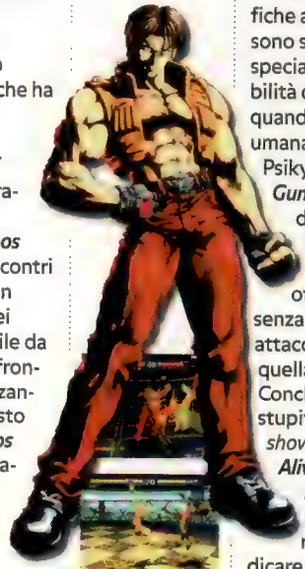


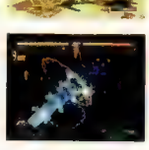
TECH-ROMANCER *NON HA GODUTO DI UNA GRANDE POPOLARITÀ ALLA MOSTRA.*

BLOODY ROAR 2: *ATTENDETEVI UNA CONVERSIONE PER PLAYSTATION AL PIÙ PRESTO.*

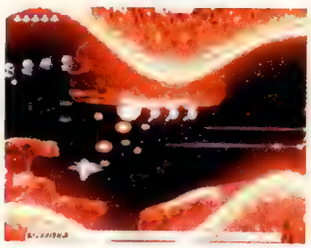
JAMMA IN BREVE

Un *JAMMA Show* piuttosto povero di novità per SNK, che ha riproposto i soliti ***Samurai Spirits 2, Shock-Troopers Second Squad*** e ***The King of Fighters '98***. Taito ha mostrato tre giochi basati sul suo nuovo *hardware G-Net*. ***Chaos Heat*** è un picchiaduro ad incontri poligonale ambientato in un laboratorio composto da sei livelli. Nel gioco, affrontabile da soli o in coppia, bisogna affrontare svariati avversari utilizzando un vasto arsenale. Previsto per il mese di ottobre, ***Chaos Heat*** presenta un'ottima grafica e un discreto livello di giocabilità. Il secondo gioco per *G-Net* è il seguito di ***RayStorm*** intitolato ***RayCrisis***. La caratteristica più interessante di questo nuovo sparatutto è l'ordine casuale con cui vengono proposti i livelli, grazie al quale ogni partita non è mai simile alla precedente. Il terzo titolo a sfruttare *G-Net* è ***Operation Tiger***, *sequel* degli storici ***Operation Wolf*** e ***Operation Thunderbolt***. La meccanica di gioco è praticamente rimasta invariata rispetto ai suoi predecessori, mentre la grafica è passata dagli *sprite* ai poligoni. ***Operation Tiger*** verrà distribuito a partire dalla fine di ottobre. Sempre rimanendo in tema di nuovo *hardware*, Visco ha mostrato una scheda chiamata *Aleck 64* basata su Nintendo 64. La casa giapponese prevede di sviluppare per il suo nuovo *hardware* un *puzzle game* erotico chiamato ***Vivi Dolls***, il primo gioco commerciale di questo genere a girare su *hardware* Nintendo. Raizing ha proposto il *sequel* di ***Bloody Roar***, il picchiaduro poligonale con protagonisti licantropi uscito anche su PlayStation. ***Bloody Roar 2*** presenta notevoli miglioramenti dal punto di vista cosmetico e della velocità e contiene alcune modifiche alla meccanica di gioco: sono stati aggiunti nuovi colpi speciali ed è stata data la possibilità di combinare gli attacchi quando ci si trova in forma umana. L'unica novità allo stand Psikyo era rappresentata da ***Gunbird 2***, secondo episodio del popolarissimo sparatutto a scorrimento orizzontale. La novità principale offerta dal gioco è la presenza di una barra dei super attacchi a tre livelli, simile a quella presente nei *beat'em up*. Concludiamo con Tecmo che ha stupito la folla presente allo *show* annunciando che ***Dead or Alive ++*** sarà realizzato su *Naomi* e non su *hardware* PlayStation come dichiarato in precedenza. A giudicare dallo splendido filmato mostratoci, il passaggio al nuovo sistema di Sega ha giovato estremamente al gioco...





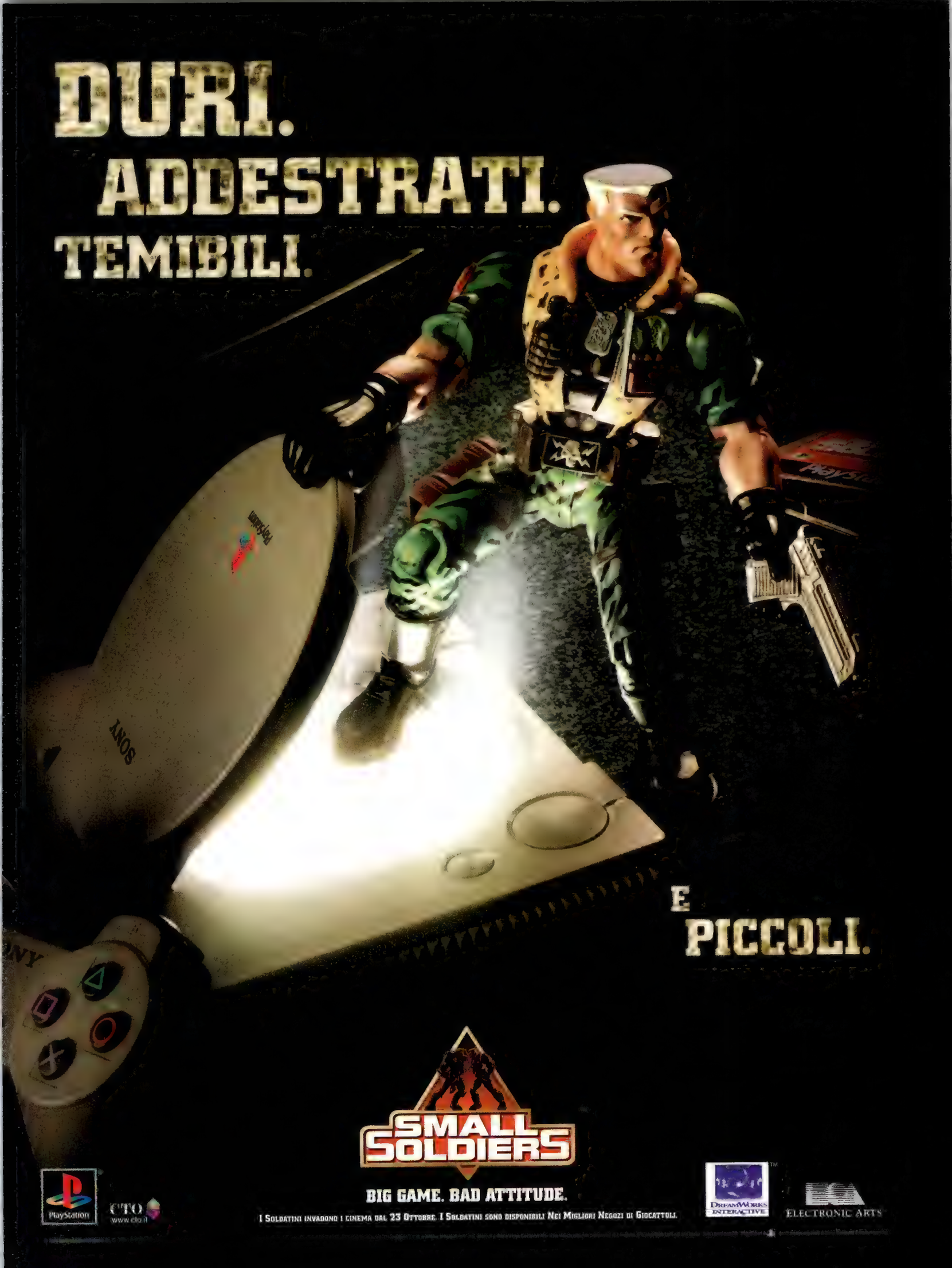
NICOLAS DI COSTANZO



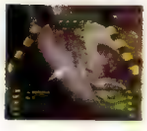
GRADIUS 4: *RITORNA LA POPOLARE SAGA DI SPARATUTTO KONAMI.*

CON* POWERSTONE *NAOMI HA MOSTRATO LE SUE VERE POTENZIALITÀ.

LO SVILUPPO DI* DEAD OR ALIVE ++ *È PASSATO ALLA NUOVA NAOMI.


DURI.
ADDESTRATI.
TEMIBILI.
E
PICCOLI.
SMALL SOLDIERS
BIG GAME. BAD ATTITUDE.
I Soldatini invadono i cinema dal 23 Ottobre. I Soldatini sono disponibili nei migliori negozi di giocattoli.
PlayStation
CTO
www.cto.it
DreamWorks Interactive
ELECTRONIC ARTS

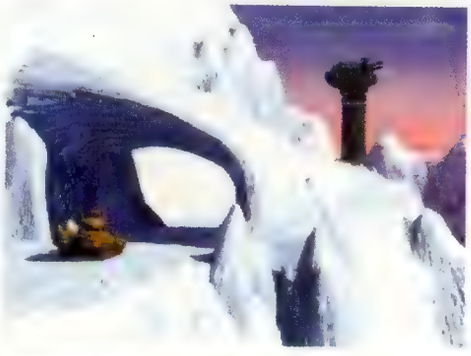
America's Most Wanted

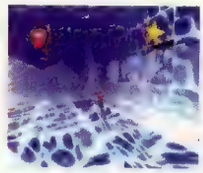


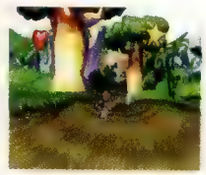
COLONY WARS: VENGEANCE. GRAFICA ANCORA MIGLIORATA PER LA SECONDA PARTE DI UNO DEGLI SPARATUTTO PIÙ VENDUTI SU PLAYSTATION.

Howdy ya all! Arriva il freddo, imperversano pioggia e neve, nelle librerie vanno a ruba libri su streghe, inquisizione e patiboli... Ma è Halloween, no? E collateralmente anche Natale è alle porte! Tra la fine di ottobre e il mese di novembre una valangata di titoli per PlayStation si appresta ad abbattersi sui negozi statunitensi (oltre 60 nello spazio di cinque settimane), ma permettetemi di diffidare della quantità: personalmente privilegio ancora il "pochi, ma buoni". Non che manchino titoli davvero esaltanti all'interno della lista, tuttavia... Giudicate voi stessi. Per la serie "sport in casa, visto che fuori ci sono venti gradi sottozero", eccovi *Cool Boarders 3* (Sony), che pare un deciso passo avanti rispetto alle puntate precedenti (recensione a pagina 98); per quanto riguarda quel gioco a squadre lento, noioso, dalle regole assolutamente incomprensibili, checomecaspitafaapiacergli, ovvero il football, ecco *NCAA GameBreaker '99* (Sony) e *Warrick Dunn VR Football* (Interplay). Più interessante e comprensibile, ma sempre noiosamente lento è il baseball, sport nazionale americano, rappresentato da *Hardball 6* (Accolade). La pallacanestro, invece, capisco benissimo come e perchà piaccia: *NBA Shootout '99* (Sony) e *NBA Live 99* (Electronic Arts). Non avevo mai considerato quanto l'hockey potesse essere violento finché non ho visto un paio di scazzottamenti su ghiaccio in diretta... Chissà se sono inclusi anche in *ESPN NHL Hockey* (Buena Vista, hmmm, ovvero Disney... allora niente scazzottamenti, mi sa). Il golf è senz'altro più comodo da praticare sullo schermo di casa che non nella realtà, specie in Europa dov'è un costosissimo sport da snobboni, a differenza di qui, dove ci giocano perfino pargoletti delle medie e pensionati con camicette hawaiane; ma il campione diciannovenne è simpatico a tutti, per cui niente meglio che sfornare un bel giochino che porti il suo nome, no? *Tiger Woods '99* (Electronic Arts). Sempre da Electronic Arts è rappresentato anche il nostro nobilissimo sport nazionale: vedremo se saprà soddisfare anche i nostri sofisticatissimi palati videoludici. *FIFA '99* promette notevoli miglioramenti nelle animazioni, nell'intelligenza artificiale e un sacco di nuove squadre e giocatori. Le simulazioni di pesca, invece, credo che se le filino solo in USA, visto che le serie *Black Bass* e *Blue Marlin* qui spopolano sin dai tempi del NES. Immaginatevi ora le file nei negozi di viggì per acquistarli tutt'e due insieme in un unico gioco, un vero mito: *Black Bass w/Blue Marlin* (Hot B). Ok, la pianto di sfottere, eheheh... *Psybadek* (Psygnosis) è un futuristico sport tipo l'*hoverboard* di *Ritorno al Futuro 3* e promette proprio bene a giudicare dalle schermate: è un ibrido, un incrocio tra un gioco sportivo e un'esplorazione a 360 gradi stile *Crash 3*, sponsorizzato dalla Vans, ditta produttrice di scarpe da skateboard. Ok, quanto dobbiamo ancora aspettare per un *hoverboard* VERO? Continuo a ritenere che il fascino per i giochi di guida negli Stati Uniti sia particolarmente elevato a causa dei ridicoli limiti di velocità (55 miglia, ovvero 90 Km/h su alcune autostrade, ma ve l'immaginate?); allora per tutti i poveri frustratelli che non possono provare l'ebbrezza delle nostre care (in senso proprio, qui almeno costano un decimo o sono proprio gratis) autostrade, ecco *Sports Car Supreme GT* (Virgin). Si vedrà se *Formula 1 '98* (Psygnosis) riuscirà a suscitare il solito vespaio di polemiche anche nella sua più recente incarnazione, che promette nuove prospettive visive, sosta ai box totalmente animata, nuova fisica della gestione auto, mentre i maniaci distruttivi troveranno... ehm... veicoli per i propri insani intenti in *Twisted Metal 3* (Sony). Poi magari qualcuno mi spiegherà cosa ci trovate in questa serie: non l'ho mai capito... Per la serie "gli attesissimi", preparate i vostri portafogli per questi imperdibili: *OddWorld: Abe's Exoddus* (GT Software); *Messiah* (Interplay), ammesso che la sua uscita non venga bloccata dalla *lobby*, ahimé, potentissima dei fondamentalisti religiosi, visto che 1) il giochino in questione è un tantino blasfemo (il Messia ritorna nei panni di un ciccioso angioletto che può incarnarsi anche in prostitute e assassini???) e 2) i fondamentalisti sono tanto potenti e spaccascatole che riuscirebbero anche a far stabilire che Cristo è morto di freddo... *Crash Bandicoot 3: Warped* (Sony): bello, bello, provato proprio poco fa in anteprima da *Toys R Us*. Oltre alla grafica splendida è divertente, flessibile (si può fare di tutto, con molta più libertà di movimento che nelle puntate precedenti) e giocabile. *Tomb Raider III* (Eidos): ogni commento è superfluo, specie quando Eidos si affretta a sottolineare che è stato migliorato tutto il migliorabile, ma neanche stavolta è previsto un codice per denudare la procace protagonista Lara... *Darkstalkers 3* (Capcom): è forse inutile che vi dica che coi limiti RAM di PlayStation prevedo una ciofeca, mentre solo (per ora, e fino all'avvento di Dreamcast, forse) su un bistrattato Saturn con espansione da 4 Mega è possibile vedere una conversione adeguata di un gioco Capcom in 2 D. Stesso discorso per *Marvel VS Street Fighter FE* (Capcom): ovviamente lascio la possibilità a Capcom di sbeffeggiarmi commercializzando invece conversioni assolutamente perfette dei due suddetti giochi, grazie ad una sublime programmazione che sappia ovviare ai limiti dell'hardware... Seeeeee, e Cappuccetto Rosso continua a vivere nel bosco dietro casa mia? *Brave Fencer Musashiden* (Square) arriva a metà novembre: povero Musashi, si troverà in realtà a dover combattere contro un formidabile avversario Nintendo per la supremazia delle vendite nel campo degli *action-RPG*. Dico "povero" perché l'avversario è *Zelda*... Per la serie "non sono ancora considerate *killer application*, ma potrebbero diventarlo", raccomanderei di tener d'occhio *Kensei: Sacred Fist* (Konami), *Rally Cross 2* (Sony), totalmente ridisegnato rispetto al primo e una bella serie di picchiaduro: *T'ai Fu: Wrath of the Tiger* (a base di una tigre che sferra colpi di kung-fu??? Mah...) e il tanto atteso quanto rinviato Apocalypse (anch'esso Activision), che promette grafica scintillante in *motion capture* e combattimenti a 360 gradi, oltre alla partecipazione della star Bruce Willis. *O.D.T.* (*Or Die Trying*, o crepate provandoci...) (Psygnosis): lo scoppio di un'epidemia mortale e la ricerca di una mistica perla dai poteri sconosciuti costituiscono la premessa di un picchiaduro 3D bello trucido (si lotta a mani nude, con armi, e a colpi di magia) e massiccio: 8 livelli con oltre 70 settori. Vedremo la giocabilità... Per quanto riguarda *Colony Wars: Vengeance* (Psygnosis): la prima incarnazione aveva venduto piuttosto bene ed è considerato uno dei migliori sparatutto spaziali. Troverete nuove armi, e trama e missioni più coinvolgenti. *Tiny Tank* (MGM/UA) ovvero "un piccolo carro armato per grandi distruzioni": pare che gli effetti grafici e sonori siano tra i più impressionanti mai visti su PlayStation.

TINY TANK, IL SOTTOTITOLO CONTIENE UN SIMPATICO E FINE GIOCO DI PAROLE STILE "SU PER IL VOSTRO...". PICCOLO, MA BELLO TOSTO: NON CI FAREI A BOTTE, SE FOSSI IN VOI.



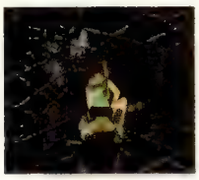
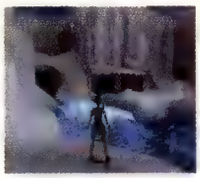




PSYBADEK: UFFA, MI SONO DAVVERO STUFATO DI VEDERE HOVERBOARD SOLO NEI FILM E NEI VIDEOGIOCHI, NE VOGLIO UNO VERO!

[redacted]

Oltre 40 giochi sono previsti tra la fine di ottobre e l'inizio di novembre, ma in realtà a tutti noi importa davvero di uno solo: *Zelda*. Lo si aspetta da mesi spasmodicamente, e la fedeltà qui sarà premiata in modo tutto americano: prenotando *Zelda:*

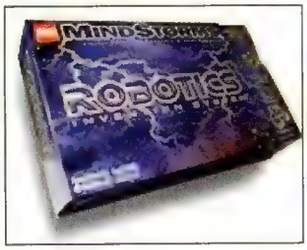
TOMB RAIDER III: *SE RIUSCITE A NON CONCENTRARE GLI SGUARDI SOLO SU LARA, NOTERETE CHE ANCHE IL RESTO DELLA GRAFICA È MIGLIORATA PARECCHIO...*

Ocarina of Time, si riceve una copia del gioco a tiratura limitata, di color oro (come lo *Zelda* originale per NES), più un sacchetto dorato con dentro una maglietta, tatuaggi con i protagonisti, e un poster-mappa. Solo agli americani tutto quest'oro può non apparire pacchiano, eheheh... Altro titolo di enorme richiamo: *Star Wars Rogue Squadron* (Nintendo). Se vi era piaciuto da matti il primo livello di *Shadows of the Empire*, ma vi aveva deluso il resto, questo è il titolo che fa per voi: lottate per la resistenza guidando diversi veicoli ribelli nella lotta contro il malvagio Impero. Per il resto spopolano i giochi di guida: *F Zero X* (Nintendo), *Extreme G 2* e *Rush 2 Extreme* (Acclaim), *WipEout 64* e *MicroMachines* (Midway) e *Top Gear Overdrive* (Kemko). *Earthworm Jim 3D*, schifezza o *killer-app*? Di fatto ci sta mettendo eoni a uscire sul mercato: o sarà un prodotto perfetto oppure tirano a fregarci... Sul resto, lasciatemi stendere un pietoso velo: *Superman*? *South Park*? *Nightmare Creatures*? Boh...

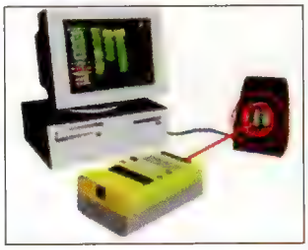
UN GIOCATTOLO PER BIMBI GRANDI PIU' BELLO DEL LOTTO?

So che sono stato crudele a suscitare la vostra curiosità il mese scorso, ma credetemi, valeva davvero la pena almeno preannunciarvi l'ultima scoperta del fanciullino-che-è-in-me. Il set *Mindstorms* della Lego (*Ta-Dah!* Svelato il mistero!) rappresenta una vera e propria rivoluzione copernicana nel campo del giocattolo: costruite i vostri robot!

Non solo saranno dotati di motori e sensori (di movimento e luminosi, per ora, altri presto in arrivo), non solo il cuore del sistema sarà costituito da un evoluto microprocessore... C'è molto di più! L'unità centrale di memoria è programmabile via computer attraverso l'inclusa interfaccia a infrarossi: nella confezione trovate anche un CD-ROM in formato *Windows '95* che contiene un sofisticato eppure immediato linguaggio di programmazione. In pratica, sul vostro schermo costruite un programma, esattamente come costruireste un modellino Lego, aggiungendo vari "mattoncini" (che rappresentano varie istruzioni) uno all'altro. Alla pressione di un tasto, poi, il programma così creato (parecchi già pronti sono disponibili sul CD-ROM) viene scaricato nell'unità centrale del vostro robot... E via! Uno dei modelli-base che potete costruire con questo set è in grado di muoversi liberamente su un tavolo senza mai cadere, un altro di trovare da solo l'uscita in un labirinto, un altro di seguire una pista tracciata da una penna... E poi l'unico limite è la vostra creatività! Checkate **www.legomindstorms.com**: c'è gente che ha inventato robot davvero complessi, tipo una copiatrice (vedere per credere), robot combattenti che reagiscono l'uno ai movimenti dell'altro via infrarossi, ecc. Tramite il *software* incluso potete scaricare e caricare programmi sul sito *web*, poi vantarvi della vostra ultima invenzione, e far circolare e condividere con altri inventori piani di costruzione e *software* apposito. E' una figata galattica. Unico particolare... ehm... limitante, come potete prevedere, il prezzo: circa 200 $, ovvero intorno alle 330mila lire. Girando qua e là lo si può però trovare anche sotto i 160 dollari (ooopsss, chissà come faccio a saperlo, ehm...). Anche per questo motivo, gli acquirenti di *Lego Mindstorms* non sono, per lo più, bambini: per la maggior parte sono invece venti/trentenni, gente che è cresciuta col Lego e che poi è diventata appassionata di computer. E ora, *voilà*, può finalmente ritrovare le due passioni della propria vita riunite in una. Per la cronaca, la Lego sta distribuendo scatole speciali di *Lego Mindstorms* a tutte le scuole superiori e alle università degli Stati Uniti, il tutto assolutamente aggratis; e il software è stato sviluppato con la partecipazione del prestigioso MIT, il Massachussets Institute of Technology. Roba da bambini? In ogni caso saranno genitori e adulti vari a fare a botte nei negozi per accaparrarsene una scatola sotto le feste: ecco a voi il gioco del Natale 1998, siore e siori!



***TA-DAH!* LEGO MINDSTORMS:** *COSTRUITE ROBOT CHE SI MUOVONO E REAGISCONO ALL'AMBIENTE CIRCOSTANTE, E PROGRAMMATELI VIA INFRAROSSI COL VOSTRO PC!*



ECCO, MOLTO SEMPLICEMENTE, COME FUNZIONA LA TRASMISSIONE A INFRAROSSI DAL PC ALL'RCX, L'UNITÀ COMPUTERIZZATA DI LEGO MINDSTORMS.

NEGLI ANNI '70 BILL COSBY ERA TESTIMONIAL PER JELL-O; BUONO, VERO, IL BUDINO AL CIOCCOLATO... CHE IL CIOCCOLATO VERO NON L'HA MAI VISTO?

PORCAMIELE

Mettiamo che vi prenda un'improvvisa voglia di mangiare qualcosa di fresco e naturale: in Italia vi sbuccereste una sana banana o una bella mela del Trentino, o altra frutta di stagione a piacere... Negli States? Mannnooo, aprite il frigo e vi pappate una bella coppetta di... *Jell-O*, una magnifica gelatina di frutta! Che però, se leggete accuratamente sulla confezione, la frutta non l'ha mai vista, dato che è COMPLETAMENTE artificiale. Con gusti tipo Wild Watermelon (cocomero selvaggio!) e Rhymin' Lymon (agrume-che-fa-rima???), è uno degli *snack* preferiti dai bimbi/ragazzi americani (che comunque se continuano di questo passo non arrivano certo ai quarant'anni...). Passatemi una mela renetta, va... *See ya!*

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

JELL-O ALL'UVA DA PREPARARE CON ACQUA MINERALE: ED ECCO LO CHAMPAGNE IN VERSIONE YANKEE!

IMPORTAZIONE DIRETTA
DraGoN Game
Via Grigna N°10
CANZO (CO) VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel/Fax:031/684085

ACCESSORI:	
Joypad	L 20.000
Action replay	L 65.000
Memorycard15	L 20.000
Memorycard120	L 40.000
Dual shock	L 40.000
Multitap	L 69.000
Jolt pack	L 29.000
Cavo scart	L 15.000
GIOCHI :	
Alundra ita	L.85.000
B. f. musashiden	L99000
Breath of fire 3	L.95.000
Bust a move3DX	L75000
Bomberman world	DISP.
Colin McRae	L.89.000
Crisis beat	L.119.000
Dead or alive	L.84.000
Discworld 2	L.79.000
Dragon ball Z22	L89.000
Eihnander	DISP.
Final fantasy 8	PRENOT.
Formula 1 97	L.85.000
Formula 1 '98	DISP.
Fighting force	L.79.000
G-darius JAP	L.119.000
Guilty gear	DISP.
Gran turismo pal	L.89.000
Granstream saga	L.109.000
I.S.S. pro 98	L.99.000
Mortal Kombat 4	L.99.000
Metal gear solid USA	DISP.
N20	L.89.000
Ninja	L.99.000
NBA live 98	L.75.000
Parasite eve USA	L.135.000
Pocket fighter JAP	L.109.000
Premier manager 98	L.79.000
Point blank	L.75.000
Resident evil 2	L.79.000
Rage racer	L.79.000
Rival schools	L.139.000
Soul divide	DISP.
Street fighter coll.	L99.000
Sensible soccer2000	L99.000
Street fighter EX+	L115.000
Super adventure Rockman 3 cd-rom JAP	L.99.000
Silouette mirage	TEL.
Tekken 3 PAL	L.89.000
Total nba 98	L.74.000
Thunderforce5 JAP	L129000
Tomb rider 2	L.79.000

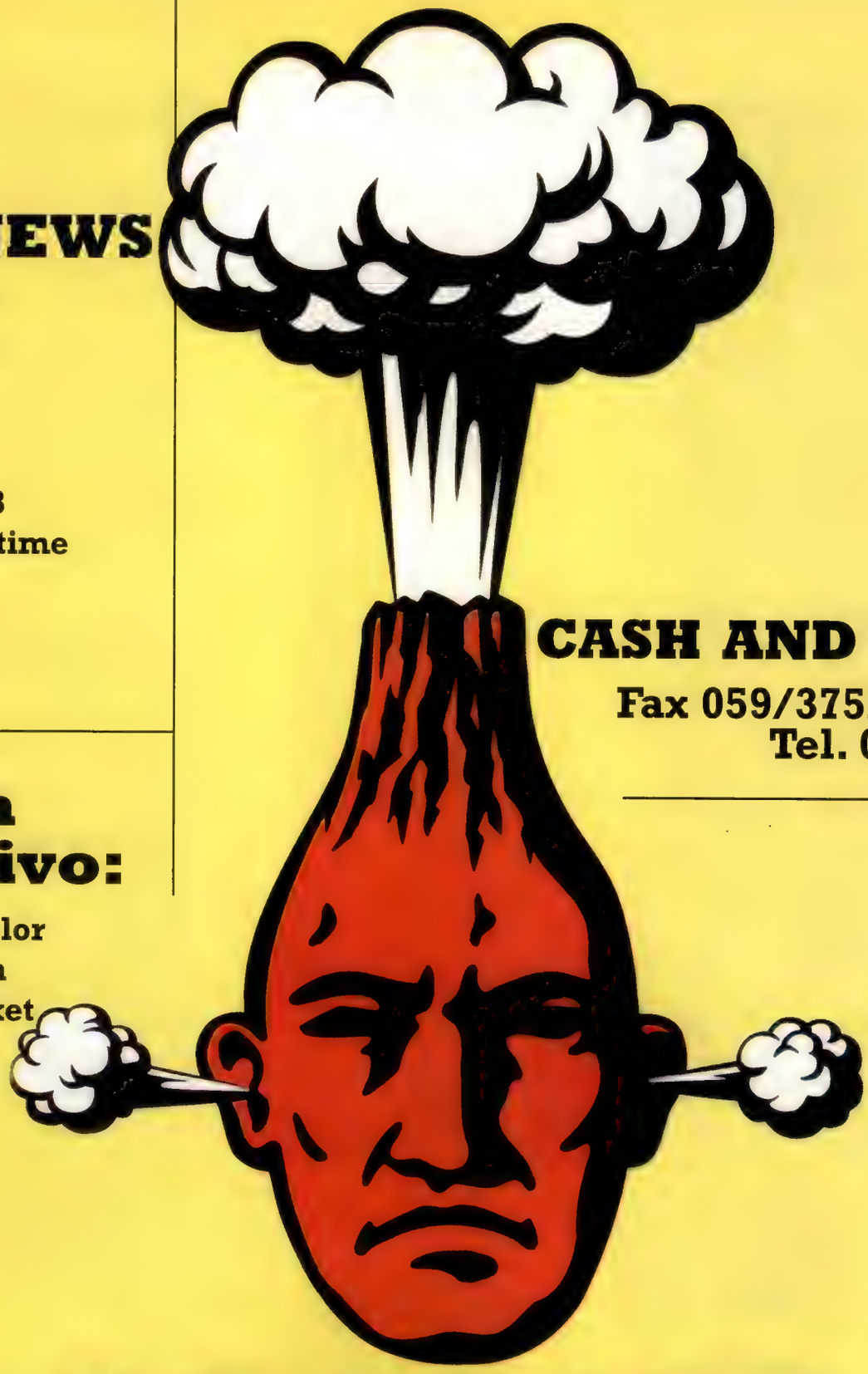
TELEFONACI PER I TITOLI NON IN LISTINO E PER CONOSCERE LE ULTIME NOVITA'
DISPONIBILI CHIP PER MODIFICA UNIVERSALE IN OFFERTA!!!!!!!
ALZA LA CORNETTA E CHIAMACI A MANETTA
IL TUO DREAMCAST TI ASPETTA!!!
AD UN PREZZO INCREDIBILE.....

PSX NEWS

Formula 1 '98
Bust a groove
Wild arms
Blasto
Fifa'99
Tomb raider 3
Duke nukem time
tokill
Apocalypse
Abe Exodus
Tenchu

Novità in arrivo:

Game Boy Color
Pocket Station
Neo Geo Pocket



CASH AND CARRY

Fax 059/375274-270210
Tel. 059/379187

ソムズモクライシス!™

I nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai egittimi proprietari. I prezzi e le date di uscita possono subire variazioni.

GAME START MODENA

• VIA BONACINI,59/61
TEL. 059/370967
Chiuso il lunedì mattina
• VIA DELLA PACE, 104/106
(ang. Via G. Guarini)
TEL. 059/359336
Chiuso il martedì mattina

Dreamcast™

27.11.1998
DREAMCAST INFOLINE
Tel. 059/379494

MODENA - GAME START Via Bonacini, 59/61 41100 Chiuso lunedì mattina • **MODENA** - GAME START Via della Pace,104/106 angolo Via G. Guarini 059/359336 Chiuso martedì mattina • **PARMA** - T&T VIDEOGAMES Via Venezia, 13/1 0521/784774 • **REGGIO EMILIA** - GAME START Via De Gasperi, 31C C. Comm. Europa 0522/334151• **BOLOGNA** - GAME START Via Piave, 37 A/B 40100 051/6152943• **FERRARA** - CONSOLE PLANET P.le dei Giochi, 45/47 0532/771315 •**RAVENNA** - KONSOLLE Via di Roma, 184 0544/36040 • **VITERBO** - EXTRABALL Via Baracca, 13 0761/226830 • **CESENA** - HANGAR V.le Marconi, 355 0547/645345 • **CARPI** - INDIPENDENCE GAME V.le Trento Trieste, 57/A 059/641395 • **FIDENZA** Via Berenini, 62/A 0524/530295 •**FORMIGINE** - VIDEOGAMES ENGINE Via Don Minzoni, 11(Centro Commerciale 2000) 059/556440

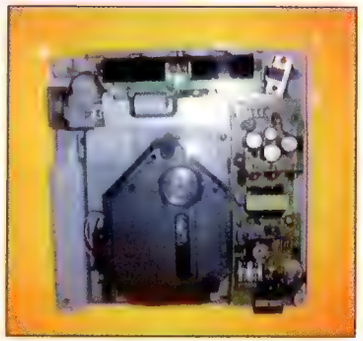
Briefs from the Outer Worlds

a cura di Marcello Cangialosi

Speciale Dreamcast

IL LANCIO

Dreamcast verrà commercializzato il 27 novembre in Giappone al prezzo di 29.800 yen (poco più di 400 mila lire). Inclusi nella confezione, gli *early adopters* nipponici troveranno un modem a 33.6bps, un CD-Rom contenente il software per navigare il *web* e, ovviamente, *un controller*.
Contemporaneamente pare che Sega commercializzerà una seconda versione di Dreamcast per il mercato asiatico. Secondo quanto afferma *National Console Support* (importatore statunitense di materiale ludico hardware e software), Dreamcast *Asian Version* verrà venduto con manuali e software gestionale completamente in inglese e un alimentatore da 110V (ma pare che Sega ne renderà disponibile anche uno da 220V). Tanto questa versione quanto quella puramente jappo, saranno ovviamente compatibili al 100%. Fra i cinque titoli che accompagneranno il lancio di Dreamcast in Giappone, non compare ***Sonic Adventure*** rinviato al 17 dicembre. In compenso ***Sega Rally 2, Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generations, Pen Pen Triathlon*** e ***July*** saranno disponibili sugli scaffali dei negozi per allora, al prezzo di 5.800 yen ciascuno (80mila lire circa).



Fonti ufficiali assicurano che tanto la versione americana quanto quella europea di Dreamcast saranno commercializzate contemporaneamente nel mese di settembre del 1999.
Il prezzo di Dreamcast importato, intanto, galleggia fra ipotesi e indiscrezioni. La cifra più attendibile proviene da *NCS* che stima un prezzo al pubblico fra i 300 e i 350 dollari (630mila lire circa) per la console e 60 dollari (100mila lire circa) per il *software*. Se in Italia chiederanno di più (c'è chi prospetta cifre da capogiro tipo 1 milione e mezzo) sarà il caso di organizzare una sommossa col patrocinio dell'associazione consumatori... :-)

ACCESSORI

Numerose periferiche saranno disponibili dal 27 novembre, *VMS* e *controller* ovviamente, ma anche un volante (che si presume monterà un motorino per il *force feedback*), un *arcade stick* esatasto pensato per i *beat'em up* e una comunissima tastiera. Entro i primi mesi del 1999 faranno la propria comparsa sugli scaffali dei negozi altri interessanti accessori fra cui spicca il *Puru Puru Pack*, la versione Sega del *Rumble Pack* Nintendo.

Previsti anche il microfono per comunicare *on-line* o per ipotetici giochi a comando vocale, il *VGA Box* per collegare Dreamcast ad un qualsiasi monitor PC e il *fishing controller* per le simulazioni di pesca.

INTERNET

Durante una conferenza tenutasi a Tokyo il 6 ottobre scorso (la *Sega New Challenge Conference II*) sono stati delineati i piani di sviluppo e le modalità di fruizione del collegamento ad Internet via Dreamcast. Sega ha rivelato che sarà possibile collegarsi al proprio *server* per il *multigaming on-line* o limitarsi ad una connessione di tipo *point-to-point* per il gioco a due (per inciso, ***Sega Rally 2*** offrirà questa possibilità). La connessione al *server* Sega avverrà in maniera tradizionale, pertanto sarà sufficiente comporre il numero e registrarsi. A quel punto sarà possibile accedere ai diversi servizi offerti tra cui: *Dreamcast Passport* per la gestione della posta elettronica e il *downolad* di software e aggiornamenti per *VMS*; *Dricas*, una sorta di *homepage* attraverso cui contattare altri utenti *on-line*, inviare *reply* automatiche alle *e-mail* attraverso il sistema *MailChum*, leggere le *news* Sega ed un manga *on-line* a puntate preparato appositamente; *DreamFlyer,* un sistema per gestire messaggi più sofisticato del *Passport*, capace di inviare ad altri utenti cartoline e immagini varie come *attach* di *e-mail*. Sebbene Sega non si sia ancora pronunciata in merito alle strategie Internet per i mercato americano o europeo è comunque noto che i possessori di Dreamcast importato potranno quantomeno sfruttare la connessione *one-to-one* per il *two player mode*. Sega ha infine annunciato che il *browser* Microsoft *Internet Explorer* verrà distribuito entro il 1999 attraverso i dettaglianti.

I GIOCHI

Complici uno spazio tiranno e la volontà di concedere maggior peso allo descrizione del *software* piuttosto che alla pubblicazione di foto ad esso relative, i trascorsi numeri di **Briefs from the Outer Worlds** hanno latitato in termini di immagini dei *games* per Dreamcast. Al fine di riscattare il diritto dei vostri occhi si è pertanto deciso di inondare le pagine seguenti di nuove ed esaltanti immagini relative ai principali giochi annunciati per il 128-bit di Sega. Buona lettura anzi, buona visone.

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS

SOULSTORM Brew
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
ABE'S EXODDUS
è tutto quello che è stato "Abe's Oddysee" e molto di più!
ODDWORLD INHABITANTS
PlayStation
PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.339
www.halifax.it

RELEASE DATES

27 novembre 1998
Godzilla Generations
Sega (azione)

Sega Rally 2
Sega (racing)

Virtua Fighter 3tb
Sega (picchiaduro)

Pen Pen Triathlon
General Entertainment (racing)

July - Fortyfive (cinematic adv)

03 dicembre 1998
Blue Stinger
Sega (act/adv)

10 dicembre 1998
Geist Force
Sega (sparatutto)

17 dicembre 1998
Sonic Adventure
Sega (azione)

23 dicembre 1998
Incoming
Imagineer (sparatutto)

Evolution
Sting (RPG)

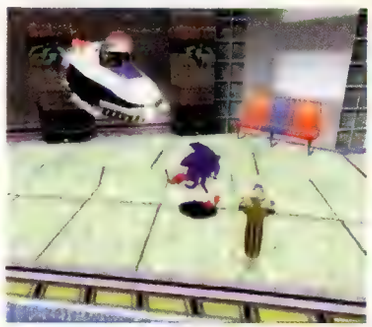
Seventh Cross
Nihon Denki (sim RPG)

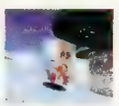
Monaco Grand Prix
UbiSoft (racing)

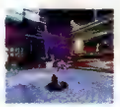
14 gennaio 1999
Sengoku Turb
Nihon Denki (act/RPG)

SONIC ADVENTURE

A detta dei fortunati visitatori del *Tokyo Game Show* (tenutosi dal 9 all'11 ottobre), il miglior gioco per Dreamcast. Veloce ed inarrestabile, l'*engine* grafico s'è rivelato uno dei più efficienti visti sul 128-bit Sega. Compatibile con *VMS*, ***Sonic Adventure*** permetterà di sfogare trend tamagotchiani sulle piccole vite artificiali (*A-Life*) incontrate durante le peripezie del porcospino blu e dei suoi cinque compagni d'avventura.



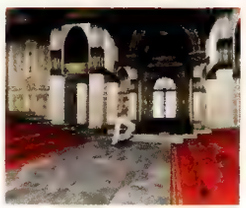




SEGA RALLY 2

Una delle più attese *killer-app* per Dreamcast. Dieci tracciati (otto tratti dalle versioni *coin-op* dei due *racing game* di AM Annex e due inediti), dieci vetture sottoponibili a ritocchi meccanici, inedite modalità di gioco. Supporterà il volante e il modem per il *two player mode*. Sebbene previsto per il 27 novembre, ***Sega Rally 2*** era presente solo sottoforma di videotape (peraltro poco promettente) al *TGS*. Preoccupante.

VIRTUA FIGHTER 3 TOURNAMENT BATTLE



La versione mostrata al *TGS* denunciava una certa lentezza nei caricamenti ed un livello grafico "visibilmente" al di sotto della controparte basata su Model 3. Sega, come al solito, assicura che "*tutto verrà sistemato*". Saturn docet?

J-LEAGUE SOCCER

Simulazione calcistica di cui non è noto praticamente nulla (anche sul nome esatto sono diverse le correnti di pensiero...). Alcune indiscrezioni sussurrano una probabile impostazione manageriale.

GRANDIA 2

Seguito di uno dei più riusciti RPG per Saturn, ***Grandia 2*** di Game Arts è atteso con trepidazione dalla comunità videoludica nipponica e non. Al momento nulla è noto in merito alle sue caratteristiche ludico/funzionali.

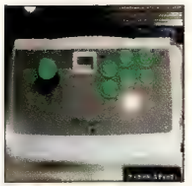
PERIFERICHE

Visual Memory (VMS)
Prezzo: 2.500 yen (35.000 lire)
Uscita: 27 novembre
Il *PDA* secondo Sega, il *PocketStation* di Dreamcast

Dreamcast Controller
Prezzo: 2.500 yen (35.000 lire)
Uscita: 27 novembre
Controller supplementare con due ingressi VMS. Fino a quattro *controller* possono essere collegati a Dreamcast contemporaneamente.

Volante
Prezzo: 4.500 yen (63.000 lire)
Uscita: 27 novembre
Probabilmente dotato di un sistema di *force feedback*, il volante è chiaramente pensato per le simulazioni corsistiche. ***Sega Rally 2*** *anyone*?

Arcade Stick
Prezzo: 5.800 yen (80.000 lire)
Uscita: 27 novembre
Ideale per i *beat 'em up*... soprattutto per ***VF3tb***. Presenta anche l'ingresso VMS.



BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS

BG GAMES

TUTTI GRANDI TITOLI JAPAN-USA

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

NINTENDO64

PlayStation

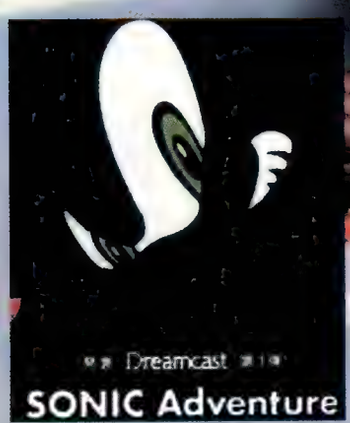
GAME BOY

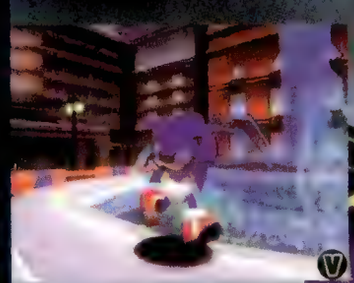
Dreamcast

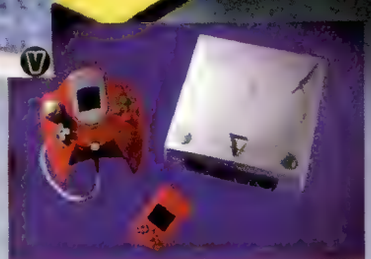
Da Noi Trovi Solo SOFTWARE ORIGINALE

Tutti i marchi appartengono ai legittimi propietari

Alca Style







JAPAN

BG GAMES DISTRIBUZIONE

Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo

Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - Internet:www.bggames.com

gennaio 1999
Climax Landers
Sega (RPG)

febbraio 1999
Aerodancing - CSK
(simulatore di volo)

Get Bass - Sega
(simulatore di pesca)

marzo 1999
Cool Boarders
UEP Systems
(snowboarding)

Puyo Puyo
Compile (puzzle)

Great Buggy
CSK (racing)

Cho-Hamaru Golf
Sega (sportivo)

Entro il 1999
All Japan Pro Wrestling 2
Sega (wrestling)

Bio Hazard: Codename Veronica
Capcom (avventura)

D2
Warp (action RPG)

Elemental Gimmick Gear
Hudson (action RPG)

Grandia 2
GameArts (RPG)

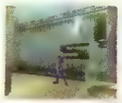
Hiryu-no Ken Retsuden
Culture Brain
(picchiaduro)

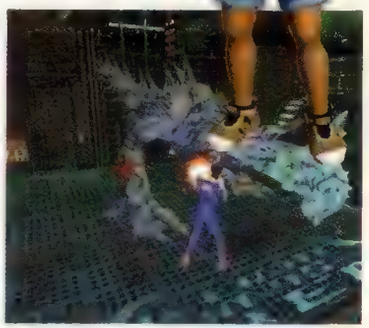
Jleague Soccer
Sega (sportivo)

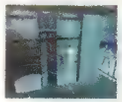
King of Fighters '98
SNK (picchiaduro)

BLUE STINGER

Spaventosamente bella da vedere ed estremamente fluida e veloce la demo presentata da Climax Entertainment al *TGS*. Uno dei titoli più promettenti per Dreamcast.

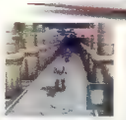


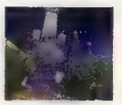


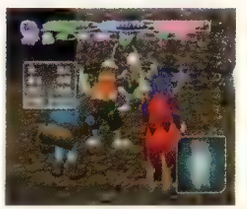


LANDERS

Secondo progetto in fase di sviluppo presso gli studi di Climax. Grafica dettagliatissima, ambientazioni fotorealistiche per un *action/RPG* che fa impallidire (esteticamente almeno) ***Zelda 64***.

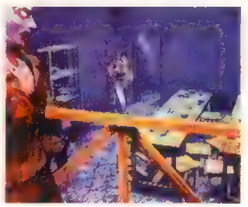






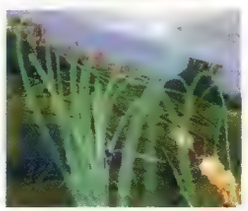
BIOHAZARD CODENAME VERONICA

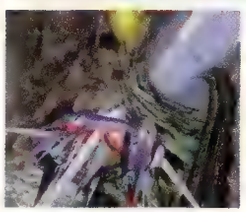
Versione decisamente impressionante di uno dei *best-seller* per Sony PlayStation. ***Bio Hazard Codename Veronica*** vanterà fondali poligonali disegnati in tempo reale ed effetti grafici da spavento. Mr. Okamoto, creatore della serie, ha dichiarato: *"Dreamcast è una macchina capace di realizzare i desideri di ogni designer di videogiochi"*. ***Resident Evil 3*** resta confermato per PlayStation (non temete).

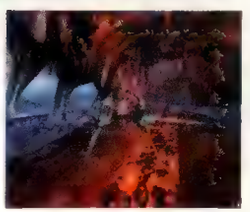


GEIST FORCE

Sparatutto 3D nato dalla fusione fra ***Panzer Dragoon*** e ***Star Fox***. Gli effetti speciali visivi sono stati realizzati da Netter Digital Entertainment già autori del film *Babylon 5*. La versione completa all'80% mostrata al *TGS* denunciava una sconfortante latitanza di nemici e qualche rallentamento. *"Ci stiamo lavorando"* hanno dichiarato gli addetti Sega.

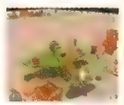


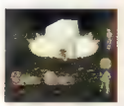


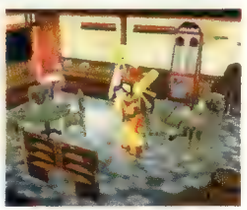


EVOLUTION

RPG a turni dal sapore "archeologico". Sviluppato da Sting (***Treasure Hunter G*** e ***Baroque***) ***Evolution*** è caratterizzato da particolari algoritmi matematici capaci di generare labirinti differenti ad ogni partita. Incontri casuali verranno spettacolarizzati da una regia cinematografica. Si vocifera il supporto di *VMS* per la crescita delle creature virtuali incontrate durante l'avventura.







POWERSTONE

Sviluppato da Capcom, ***PowerStone*** è un picchiaduro alla ***Ehrgeiz***, basato sulla tecnologia Naomi dei nuovi *coin-op* Sega (maggiori informazioni al proposito, spazio permettendo, sul prossimo numero di **Briefs from the Outer Worlds**). Le foto sono tratte dalla versione operante a gettoni, ma la *softco* di Osaka assicura una trasposizione fedele grazie alla medesime similitudini prestazionali di Dreamcast rispetto a Naomi. Vedendo gli altri titoli, sembra ci sia proprio da fidarsi...

Tastiera
Prezzo: 4.500 yen (63.000 lire)
Uscita: 27 novembre
Infinite possibilità di impiego per questa periferica. Pensata per navigare il *web*, comporre *e-mail*, *chattare* o scrivere qualsiasi testo elettronico, la tastiera potrebbe favorire lo sviluppo di simulatori di volo o più in generale, di *videogame* più "complessi".

Microfono
Prezzo: TBA
Uscita: nel 1999
Il microfono verrà probabilmente impiegato per conversazioni on-line o, peggio ancora, per il karaoke.

Fishing Controller
Prezzo: TBA
Uscita: nel 1999
Inutile dire che il primo gioco a sfruttarlo sarà ***Get Bass*** di Sega...

VGA Box
Prezzo: TBA
Uscita: nel 1999
Un convertitore video per collegare Dreamcast a un qualsiasi monitor VGA. Ideale per gustare appieno l'alta definizione dei *games*.

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS

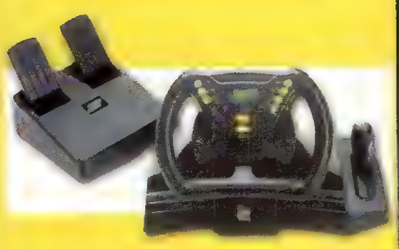
Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH
SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

L'UNICO VOLANTE UFFICIALE DI

F1

Jordan GRAND PRIX



Calibrare, Puntare, Fuoco!

NOVITA'

REAL ARCADE GUN E' DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI: MIMETICA E SILVER.

smau 1998
35ª EDIZIONE
22 - 26 Ottobre
Db-Line
Stand E 24
Pad. 25/1

Noi te la mostriamo aperta... tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force, Point Blank e tanti altri shotgun games. Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

E' UN'ESCLUSIVA:
Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO

L'invenzione più bella per l'uomo dopo la donna.

IN EDICOLA

PlayStation

SEGA SATURN™

SCORPION GUN?

SÌ, MA ATOMIC

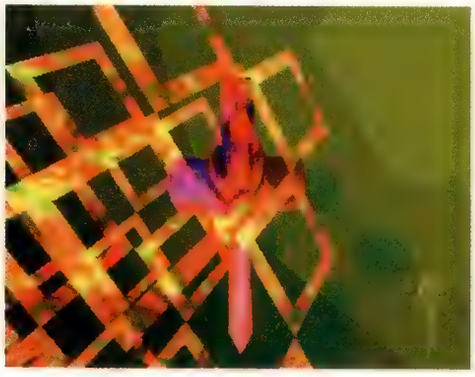
- COMPATIBILE GUNCON
- VIBRANTE
- AUTO RELOAD
- PER SEGA SATURN
- PER SONY PLAYSTATION

SOLO ATOMIC TI REGALA UN JOYPAD COLOR COMPRESO NEL PREZZO.

ATOMIC™ ACCESSORIES
www.atomic-accessones.com

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI) -Tel.02/38199200 Fax 02/38199201 www.dplus-int.com

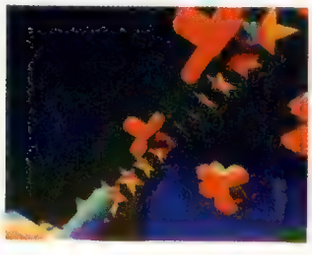


Music

Ah yeah! Questo in sintesi il contenuto ludico di *Music*. Praticamente nullo. Sviluppato da Jester per la riscopertasi etichetta Codemasters, *Music* è un compositore di brani musicali *dance* per Sony PlayStation. Niente di più semplice e niente di più lontano da un videogioco. PlayStation come macchina multiuso. PlayStation come macchina da gioco. PlayStation come lettore di video-CD. PlayStation come lettore di audioCD. E adesso PlayStation come mixer musicale. A quando il karaoke?

Music nasce e si sviluppa nella scia trendista di PlayStation. Il che lo pone in cattiva luce al sottoscritto, ma non è il caso di farne un dramma. Il titolo Codemasters permette di creare brani musicali miscelando col dovuto senso artistico la pletora di campionamenti prememorizzati su CD-Rom. L'unico limite alla creatività risiede nei due Mega di memoria volatile collocati sulla circuiteria di PlayStation. In *Music* c'è praticamente tutto. I campionamenti sono suddivisi in cinque grandi famiglie tipologiche: *Ambient, Techno, Trip Hop, Drum'n'Bass* e *House*. Ogni famiglia contiene diversi, anzi, numerosissimi strumenti, effetti sonori e piccoli vocalizzi melodici in tema col genere musicale d'appartenenza. L'elenco è sorprendentemente ampio e non mancano neanche le grida, i sospiri, i sussurri e i vari "*baby, baby*", "*I need you*" e "*make me cry*" del caso. La veste grafica colorata e accattivante *dell'editor* realizzato da Jester invita subito ad impratichirsi con una serie di comandi attivabili via joypad la cui macchinosità iniziale lascia subito il posto all'assimilazione completa dopo pochi minuti di pratica. Da questo punto di vista l'inclusione dell'italiano fra le lingue disponibili aiuta non poco. Una griglia domina la console digitale. Ogni colonna scandisce il passaggio da un suono all'altro mentre il ritmo può essere variato a piacimento. Le 16 righe sono invece la rappresentazione dei 16 canali audio udibili contemporaneamente. Prelevando i vari effetti dalla libreria (accessibile col tasto L1) e collocandoli nelle varie caselle della griglia, comincia a prender forma una sorta di spartito che il giocatore... ooops, scusate, il compositore potrà ascoltare in qualsiasi momento (premendo il tasto ST) per verificare l'armoniosità della sequenza e scongiurare accostamenti cacofonici. Sfruttando i diversi canali disponibili (le righe) è possibile memorizzare in ciascuno di essi un particolare ritmo, motivo, base, melodia o quant'altro, lasciando al programma il compito di fonderli in un unico componimento artistico musicale. Nel primo canale, ad esempio, potremmo inserire una serie di percussioni pesanti, nel secondo un assolo di chitarra e nel terzo un motivetto melodico andante spargendo magari qualche "*un haap*" e qualche *scratch* nella quarta traccia. Il tutto, ovviamente, con la dovuta accortezza in merito al tempo d'esecuzione e considerando magari la possibilità di far partire i vari effetti a diversi cicli di distanza l'uno dall'altro inserendoli nelle colonne più a destra della griglia. Chiaro no? Beh, se non è chiaro girate pure pagina... Oltre alla collezione di effetti pre-memorizzati, *Music* offre anche un editor di *riff*, una sorta di pianola elettronica su cui comporre brevi ma intensi brani musicali avvalendosi di un'estesa libreria di FX dedicata, per poi inserirli come un unico blocco nel componimento finale. Come se non bastasse, Jester ha avuto la brillante idea di inserire anche "campionamenti video" di tipo flashante-psichedelico da accompagnare alla musica. Niente di sofisticato, anzi, molti effetti ricordano le presentazioni dei pirati ai tempi di Commodore 64, ma il loro impiego è utile a infondere le giuste atmosfere *techno* alle composizioni. Grazie ad una griglia del tutto identica a quella destinata ad accogliere gli effetti sonori, sebbene rossa invece che blu, il giocatore... ooops, di nuovo, scusate, il compositore può sincronizzare perfettamente audio e video sovrapponendo mentalmente le due tabelle. Il risultato finale può essere gustato abilitando la modalità *full screen*. Premendo il tasto R2, le tabel-

Nonostante l'uso del joypad, Music si piega agevolmente alla creatività dell'utente.



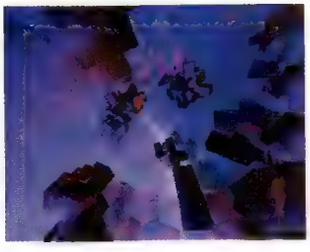
Titolo : Music
Casa : Codemasters
Versione : Europeo
N° Giocatori: 1
Genere : Musicale

le, gli elenchi, gli spartiti e tutto il resto, scompaiono per far posto al risultato del nostro lavoro.

Conclusione

A chi è destinato questo *Music*? Sicuramente non a chi vede PlayStation solo come sistema di intrattenimento elettronico domestico. I DJ potrebbero magari esaltarsi con questo programmino tanto *cool* per un sistema tanto *trendy*, ma portarsi PlayStation nel gabbiotto, inserire la *memory* e far partire il brano mi sembra eccessivamente scomodo. I compositori veri e propri potrebbero scoprire un nuovo modo di fare musica, ma i limiti di memoria e l'impossibilità di trasferire tutto su CD (semmai su cassetta collegando PlayStation allo stereo) potrebbero dirottarli verso il loro bravo programmino residente nell'HD del PC o Mac (o Atari ST e Amiga). Codemasters ha comunque annunciato che intende trasferire su CD i brani musicali contenuti nelle *memory card* che gli utenti le vorranno inviare. Offerta valida per la sola Inghilterra al momento, sorry... Personalmente trovo *Music* un programma ben realizzato, *user friendly* e abbastanza facile da dominare. Utile per svegliare il musicista che è in voi (se c'è) e magari cominciare un viaggio alla scoperta del mondo dell'editoria musicale nella speranza di arrivare lontano.

MORPHEUS



Il design della strumentazione è essenziale, ma funzionale.

Commento **Per chi voglia compiere il primo passo nel campo dell'*editing* musicale *Music* è un buon punto di partenza. Sconsigliato a tutti coloro che considerano PlayStation esclusivamente una macchina da gioco (e quanti saranno mai?).**

Pro...

- *Facile da usare*
- *Aspetto colorato, ma discreto*

Contro...

- *Componimenti di soli 2 Mega di lunghezza*
- *Puzza un po' di roba trendy...*

La Pagella...

Grafica	**NG**
Sonoro	**NG**
Giocabilità	**NG**
Longevità	**NG**
Originalità	**NG**

NG

IL GIOCO È BRUTTO???
TE LO RIVALUTIAMO QUASI TUTTO!!!

***Se hai comprato un gioco nuovo per PLAYSTATION presso di noi e non ti piace, lo puoi infatti permutare con una valutazione dell'80% del prezzo pagato!!!* (chiamaci per tutte le informazioni).**

SONY - SEGA - NINTENDO

- *I giochi e gli accessori migliori; vastissimo assortimento nuovo - usato;*
- *Tutte le novità;*
- *Prezzi davvero concorrenziali su quasi tutti gli articoli;*
- *Permuta dell'usato direttamente in negozio;*
- *Più di 400 titoli a noleggio;*
- *Spedizioni in tutta Italia.*

Abacus
VIDEOGIOCHI

Corso Lodi, 103 - 20139 Milano
Tel. e Fax 02.533229 (MM3 Brenta)

ORARI: Lunedì - Venerdì: 14.30/19.30
Sabato: 10.00/12.30 - 14.30/19.30

Accettiamo Bancomat - Cartasi

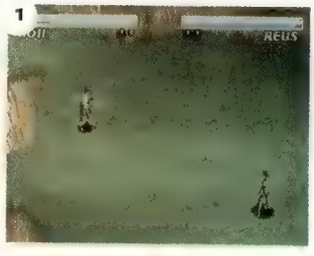
Destrega

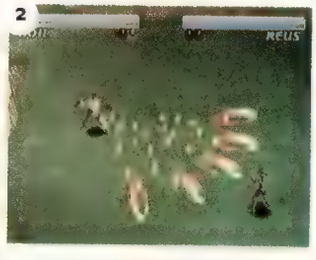
Dopo il discreto *Sangoku Musou*, Koei si affida nuovamente a Omega Force per lo sviluppo di un nuovo picchiaduro dalla rivoluzionaria formula di gioco: un progetto ambizioso che conferma l'intenzione di Koei di cambiare la propria immagine di *software house* specializzata in simulazioni storiche.

Presentato alla fine dello scorso anno insieme agli RPG ***Zill O'll*** e ***Fushin Engi, Destrega*** era una delle produzioni più attese da parte di Koei. Stando agli sviluppatori. Le premesse per un sicuro successo c'erano tutte: una meccanica di gioco originale che offriva grande libertà al giocatore, arene estremamente ampie in cui combattere e un'azione frenetica e veloce. Elementi che avrebbero reso ***Destrega*** uno dei titoli più interessanti dell'anno. L'impegno da parte di Koei e Omega Force è stato in effetti sicuramente maggiore rispetto alle produzioni a cui ci hanno abituato: non ci resta che vedere se tutti questi sforzi abbiano dato il frutto sperato...

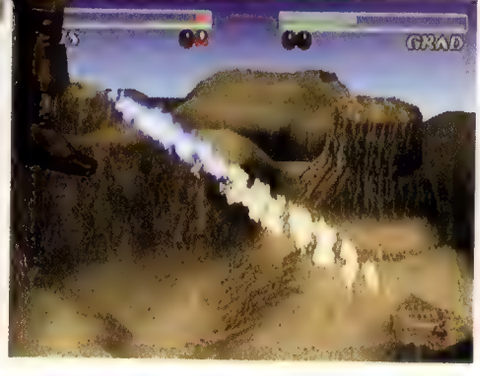
Omega Force ha creato per ***Destrega*** una meccanica di gioco particolarmente originale. Invece di basarsi principalmente sugli scontri corpo a corpo, nel nuovo picchiaduro di Koei ci si affronta a distanza utilizzando incantesimi (*Charge Magic*) e ricorrendo a pugni e calci solo in caso di particolare necessità. Un'altra caratteristica singolare di ***Destrega*** è la notevole vastità delle arene di gioco che si estendono parecchio sia in larghezza che in altezza: le ambientazioni presentano inoltre numerosi ostacoli utilizzabili come riparo dagli attacchi avversari. Il giocatore può muoversi liberamente per il campo di battaglia allo scopo di cercare la posizione più favorevole per colpire il proprio avversario. Gli attacchi si effettuano mediante la combinazione di tre pulsanti che forniscono al colpo velocità, potenza e ampiezza. Le *Charge Magic* si dividono in tre livelli di potenza a seconda che si premano uno, due o tre pulsanti in rapida successione: utilizzando, ad esempio, due volte il tasto della potenza e una volta l'ampiezza si genera una magia dalla notevole letalità e con un elevato raggio d'azione. Se l'incantesimo viene lanciato premendo in sequenza velocità, potenza ed ampiezza si esegue un attacco speciale in grado d'infliggere una notevole quantità di danno. In caso di esecuzione contemporanea di due attacchi è stato previsto un livello di priorità dei colpi speciali simile alla morra cinese: ne risulta che la velocità sconfigge la potenza, l'ampiezza batte la velocità e la potenza supera l'ampiezza. Inoltre le magie di alto livello sconfiggono sempre quelle di livello inferiore. Sono disponibili 34 incantesimi differenti, il cui utilizzo consuma una barra di energia che decrementa a seconda del livello impiegato.

Diversamente da quanto avviene nei picchiaduro più comuni, la rigenerazione dell'energia per i colpi speciali non è influenzata dalle azioni del giocatore: il motivo di tale scelta è da ricondurre al fatto che in ***Destrega*** si fa un uso di attacchi speciali particolarmente elevato a causa della vastità dell'arena di gioco. Data la loro ridotta importanza, gli attacchi normali si riducono a colpi leggeri, potenti e con schivata laterale: questi si rendono disponibili, mediante i medesimi pulsanti delle *Charge Magic*, quando i due avversari si trovano a distanza ravvicinata. A completamento della meccanica di gioco di ***Destrega*** vi sono alcune azioni aggiuntive come il salto, lo scatto in avanti o all'indietro e la parata. Quest'ultima, se eseguita nell'esatto momento in cui si riceve un attacco, consente di deflettere il colpo dell'avversario in modo da non subire il minimo danno. Premendo un pulsante d'attacco appena prima di eseguire una di queste azioni di gioco, è possibile potenziarne gli effetti impiegando l'energia magica delle *Charge Magic*: grazie ad essa la parata diventa una barriera magica, lo scatto acquisisce maggiore rapidità e vi rende temporaneamente invulnerabili dalle magie e il salto vi consente di caricare in aria un attacco speciale. L'utilizzo della *Charge Magic* durante queste azioni consuma ovviamente grandi quantità di energia magica. Particolarmente completo il numero di modalità offerte dal titolo: *Arcade, Versus, Team Battle, Time Attack, Endurance, Practice* e *Story*. Quest'ultima modalité consiste in una serie di combattimenti ad un solo round intervallati da numero-

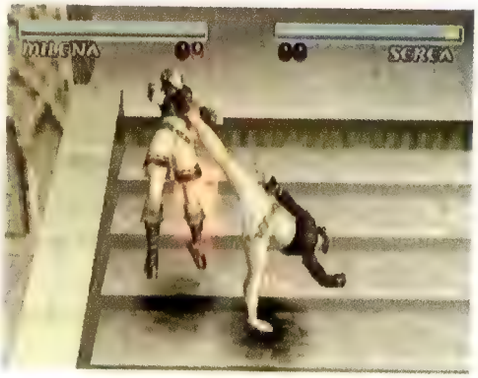




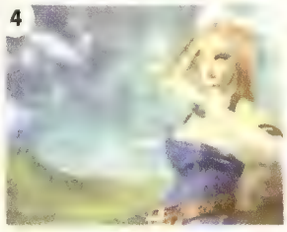
(Foto 1-3) Utilizzando con tempismo il pulsante di parata è possibile deflettere i colpi.



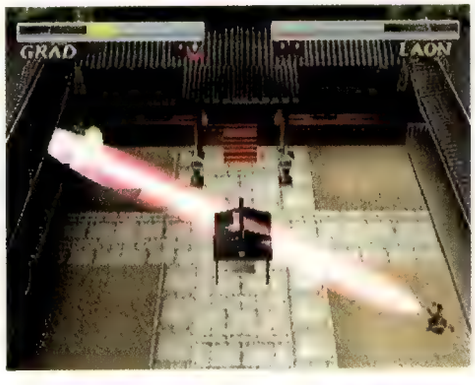
Le arene di gioco di Destrega presentano un'ampiezza fuori dal comune.



Titolo : **Destrega**
Casa : **Koei**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Picchiaduro**



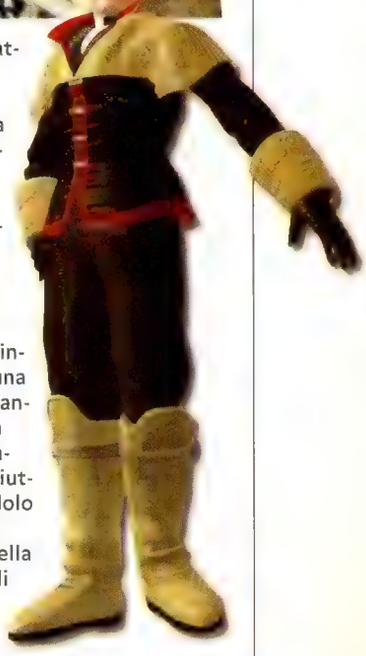
se sequenze animate in tempo reale. La progressione dello *Story Mode* è lineare e non consente di scegliere il personaggio con cui affrontarla; avvenimenti e lottatori da utilizzare sono stati interamente prestabiliti dagli sviluppatori. Se si ha la pazienza di vedere tutte le 48 sequenze animate d'intermezzo in giapponese, lo *Story Mode* può durare anche un paio d'ore; fortunatamente è stata inserita la possibilità di salvare la propria posizione prima di ognuno dei 24 combattimenti da effettuare. Da sottolineare la compatibilità del gioco con *Dual Shock* sia per quanto riguarda le vibrazioni che per l'utilizzo dello *stick* analogico.



Dramatic Fantasy Battle

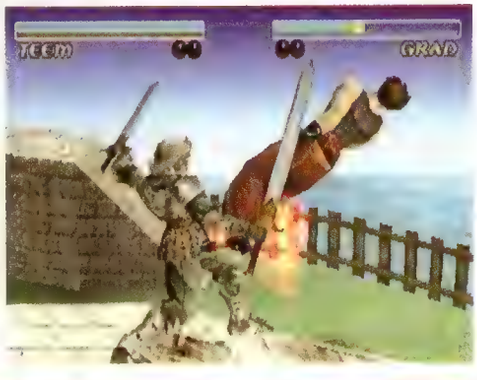
Dal punto di vista grafico ***Destrega*** presenta una qualità piuttosto incostante. Le dodici ambientazioni presenti nel gioco presentano un discreto livello di dettaglio, nonostante le loro considerevoli dimensioni. L'unico difetto a loro attribuibile è la discutibile scelta degli sviluppatori di provocare la scomparsa delle strutture dell'arena quando nascondono un personaggio: oltre che essere alquanto antiestetica, tale smaterializzazione rischia anche di disorientare il giocatore che a volte si trova bloccato da muri invisibili. Sarebbe stato preferibile l'utilizzo di poligoni trasparenti o l'inserimento di un sistema dinamico delle inquadrature. Migliorabili anche la rappresentazione delle magie che presentano sia soluzioni grafiche spettacolari che effetti speciali poco convincenti, se non ridicoli. Decisamente più curati i personaggi che, per quanto poveri di poligoni, vantano *texture* estremamente dettagliate. La loro caratterizzazione appare più che discreta per quanto non brilli in originalità: la rosa dei dodici lottatori disponibili presenta infatti i classici personaggi di questo genere di giochi come cavalieri, ninja, guerriere affascinanti e bambine con mostriciattoli al seguito. Ogni personaggio si differenzia dagli altri per sei caratteristiche fisiche (potenza, velocità, precisione, corsa, scatto, salto) chiaramente illustrate sul manuale mediante dei diagrammi. Non sembrano esistere personaggi segreti; il completamento del gioco con ogni lottatore è premiato soltanto con un nuovo costume, ispirato a ***Sengoku Musou***, che va ad unirsi ai due già disponibili. Per quanto riguarda il sonoro, ***Destrega*** presenta brani di vario genere caratterizzati da uno stile molto simile alle colonne sonore dei cartoni animati giapponesi. Particolarmente frequente e di ottima qualità il parlato che arricchisce i dialoghi presenti nel gioco. ***Destrega*** non è privo di difetti anche dal punto di vista della giocabilità; nonostante si combatta con la CPU regolata al massimo livello di difficoltà, il titolo Koei risulta sempre piuttosto semplice. Manca inoltre un incentivo a terminare il gioco con ogni personaggio, essendoci una sola sequenza finale. Nonostante l'impegno dimostrato da Omega Force, ***Destrega*** non convince: per quanto presenti una formula di gioco interessante e originale, l'eccessiva semplicità rende le modalità a singolo giocatore piuttosto noiose. Acquistandolo rischiate di dimenticarlo negli angoli più remoti della vostra collezione prima di quanto crediate.

Si ringrazia
BG Games
per il CD



DIEGO

Il numero di mosse disponibili per il corpo a corpo è piuttosto ridotto.



Commento ***Destrega*** **è una produzione ambiziosa, forse troppo per le capacità di Omega Force. Per quanto originale, il titolo Koei non riesce a convincere appieno a causa della sua notevole semplicità; un picchiaduro dalla curva d'interesse piuttosto bassa quindi, sostenuta soltanto dalle modalità a due giocatori. Una maggiore cura nello sviluppo dell'intelligenza artificiale degli avversari avrebbe sicuramente reso *Destrega* un gioco più appetibile.**

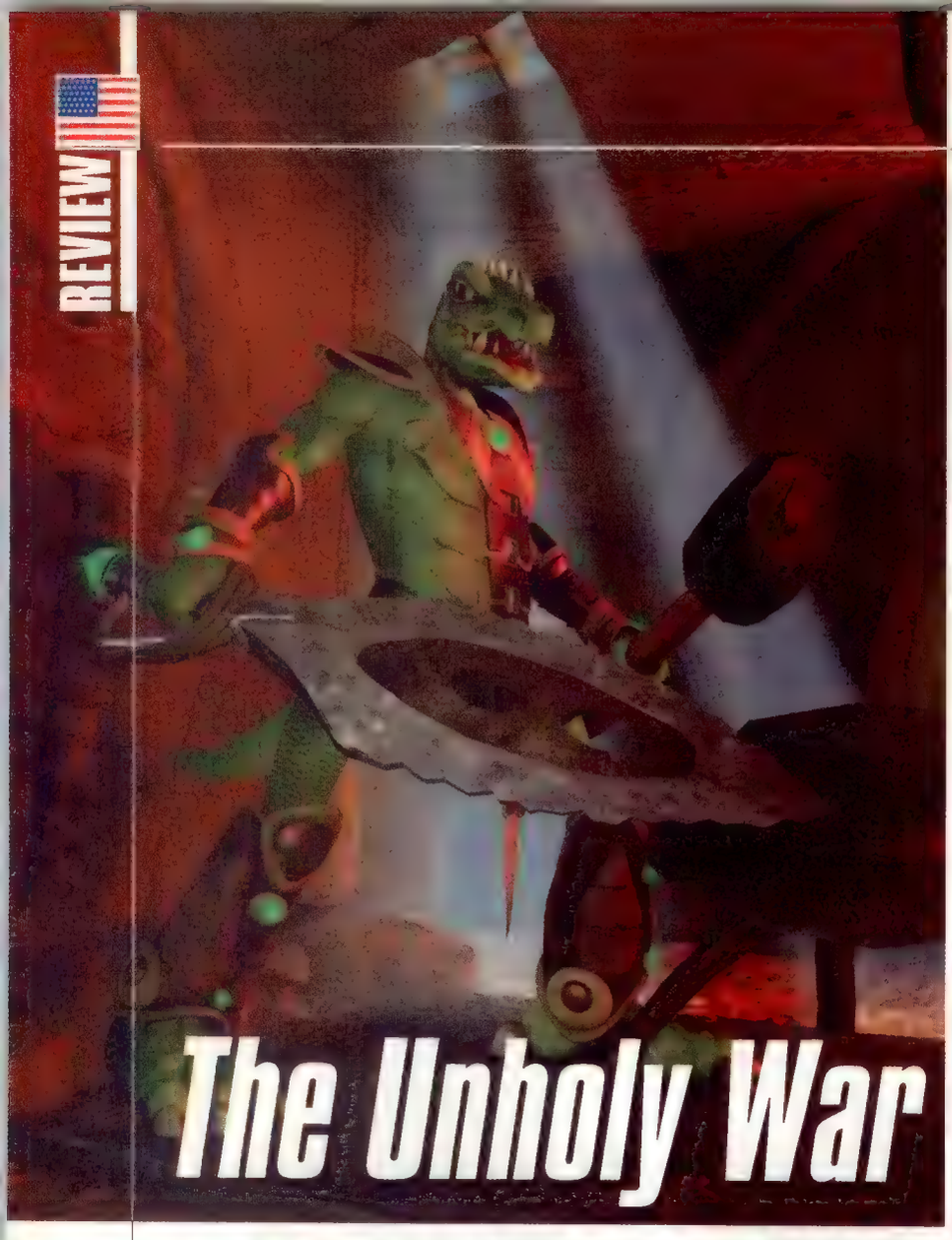
Pro
- *Meccanica di gioco originale*
- *Texture dei personaggi dettagliate*

Contro
- *Eccessiva semplicità*
- *Stanca in fretta*

The Review

Grafica : **82**
Sonoro : **84**
Giocabilità : **80**
Longevità : **70**
Originalità : **84**

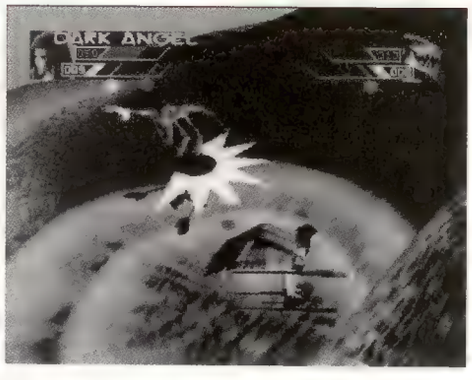
79



The Unholy War

Sul pianeta Xsarra regna la pace da secoli e secoli. Ma quella che potrebbe sembrare una situazione priva di rischi è in realtà il frutto di complessi equilibri, basati proprio sulla violenza e la forza. Xsarra è infatti dominata dalla razza degli Arcanes, esseri totalmente devoti all'istituzione bellica. Ciascun individuo è armato fino ai denti di artigli, incantesimi, spade e quant'altro in relazione alla propria forma fisica e attitudine, ma il rispetto della forza altrui è riuscito ad evitare che la razza si autodistruggesse. In questo scenario fanno la propria entrata i Teknos, razza di esseri cibernetici dediti alla conquista dei pianeti altrui e allo sterminio delle forme di vita a base carbonica, che a detta loro sono soltanto spazzatura biologica.

Titolo : THE UNHOLY WAR
Casa : CRYSTAL DYNAMICS
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1-2
Genere : STRATEGIA/AZIONE

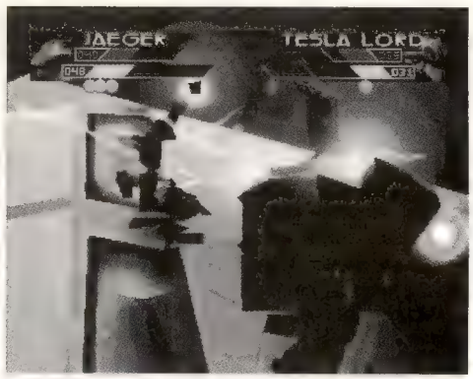


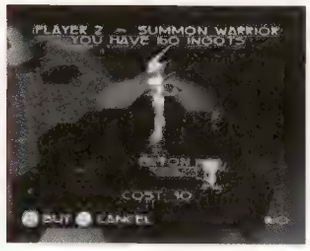
Ciascun Teknos è una letale combinazione di armamenti, *software* e sadismo e dispone dei dispositivi bellici più avanzati dell'intera galassia. Teknos e Arcanes si stanno per scontrare: il premio in palio è il dominio su Xsarra. Sinceramente, non saprei da che parte stare...

Questi i presupposti del nuovo lavoro di Crystal Dynamics, che ci propone di fatto un gioco strategico ibridato con una precipua componente d'azione. *The Unholy War* mette di fronte due schieramenti di personaggi su un campo di gioco suddiviso in esagoni. L'azione si svolge a turni, nei quali il giocatore può far compiere a ciascuna delle proprie pedine tre azioni: movimento, attacco e utilizzo dell'abilità speciale. Una volta che tutte le pedine sono state spostate e sono stati portati gli attacchi desiderati, il turno passa all'avversario. Ovviamente, il giocatore può interrompere il proprio turno in qualsiasi momento. Teknos e Arcanes sono suddivisi in sette tipologie di creatura per gruppo: ciascuna di esse differisce nettamente dalle altre ed è caratterizzata da punti di forza e debolezze particolari. Inoltre, ciascuna è avvantaggiata e svantaggiata rispetto a particolari creature del team avversario. Tra gli Arcanes, ad esempio, troviamo Brontu, una sorta di triceratopo deforme, pesante, lento ma forte e dannatamente dannoso negli attacchi. Brontu è avvantaggiato, in sostanza, nei confronti di tutte le creature nemiche, eccetto Killcycle, che è in grado di volare e colpire Brontu dall'alto. Altri personaggi sono più bilanciati e possono impegnarsi ad armi pari con diversi rappresentanti della schiera nemica. Tutte queste caratteristiche diventano sostanziali durante i combattimenti: in questa fase, il giocatore prende direttamente il controllo del personaggio e combatte in un ambiente tridimensionale contro l'avversario. In questo frangente diventa indispensabile conoscere forze e debolezze di tutti i personaggi, per riuscire a prevederne gli attacchi e ad affondare il colpo nel modo giusto e al momento giusto.

TEKNOS E ARCANES SI AFFRONTANO IN UN DUELLO SENZA ESCLUSIONI DI COLPI. COMUNQUE VADA A FINIRE, LA STUAZIONE NON SARÀ DELLE PIÙ FELICI.

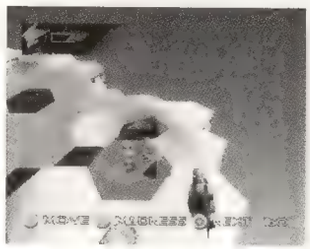
AH, I CARI VECCHI ESAGONI DEI WAR GAMES DI DIECI ANNI FA...

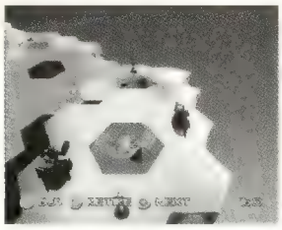
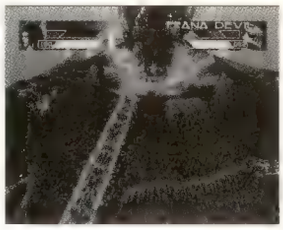


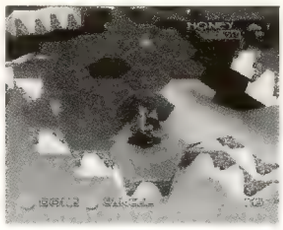


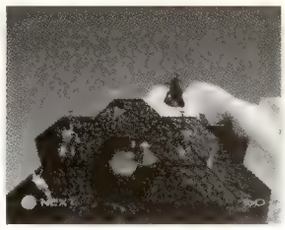
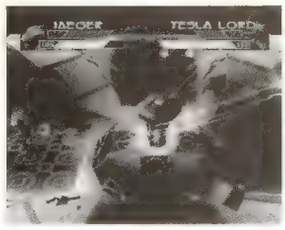
Mayhem Mode

Durante la battaglia, detta *Mayhem Mode*, sullo schermo appariranno due barre: la prima, quella della salute, indica la forza vitale rimanente e cala in seguito ai colpi subiti. La seconda indica quanta energia il personaggio ha a disposizione. L'energia cala ogni qualvolta viene portato un attacco, e si ricarica lentamente nel resto del tempo. I personaggi hanno a disposizione tre tipologie di attacco ciascuno, e ognuna di esse consuma una quantità differente di energia. Man mano che questa diminuisce, alcuni attacchi diventeranno impossibili da effettuare. Durante le battaglie, possono apparire sullo schermo dei bonus che incrementano momentaneamente velocità, energia e che possono, nel caso, conferire l'invulnerabilità momentanea o energia infinita. Spesso riuscire a raccogliere questi bonus può fare la differenza tra la sopravvivenza e la sconfitta. Nello





sfortunato caso che il giocatore abbia la peggio in un combattimento, può ricorrere all'aiuto di altri personaggi del proprio team, a patto che questi si trovino su esagoni adiacenti a quello del nemico. In questo modo è possibile rimediare a una ignominiosa sconfitta uccidendo il nemico ormai fiaccato con un secondo personaggio.

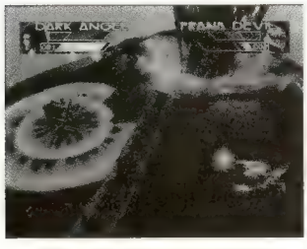
Varianti e Speciali

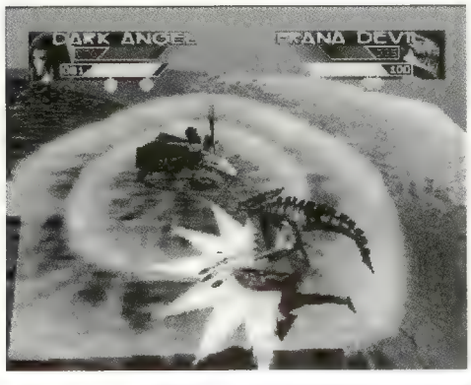
Come detto, anche durante la modalità strategica è possibile utilizzare delle abilità speciali: alcuni personaggi possono disporre sul terreno trappole, erigere muri di fuoco, teletrasportarsi, spostare gli avversari di qualche esagono o semplicemente colpirli senza dover ingaggiare una regolare battaglia. Tutte queste attività richiedono però il consumo di Aur, la risorsa minerale del pianeta Xsarra. Sulla mappa, alcuni esagoni sono contrassegnati dall'immagine del minerale. Se alla fine del turno i nostri personaggi si troveranno ad occupare le caselle di Aur, otterremo venti unità del prezioso metallo. Ad ogni buon conto, ogni turno ci corrisponderà cinque unità indipendentemente dagli esagoni di Aur occupati. Altro obbiettivo del gioco consiste nell'occupare la base nemica: è sufficiente che una nostra unità raggiunga la casella-base perché il nemico si ritrovi senza quartier generale. La base ha un ruolo preciso: permette al giocatore e alla CPU di evocare nuovi combattenti, pagandoli in Aur. Per contro, è possibile "vendere" una pedina in cambio della metà del suo valore al nuovo. Appare chiaro che *The Unholy War* mette a disposizione un approccio semi-strategico piuttosto inusuale e originale; la varietà delle possibilità a disposizione è davvero significativa. Purtroppo, però, il gioco soffre di una serie di pecche piuttosto gravi. La prima, e di certo la più importante, è il grado d'immediatezza e giocabilità delle sezioni *arcade*. Il problema risiede nell'approccio estremamente frenetico all'azione, che non lascia alcun tempo di reazione al giocatore: è necessario sapere cosa fare e farlo all'istante. In altre parole, viene meno totalmente la componente strategica, suggerita per contro dalla varietà degli attacchi e dalle difformi caratteristiche dei personaggi. Non appena i combattimenti hanno inizio, il nemico attacca in maniera efficace e violenta, lasciando poco o nessuno spazio al giocatore per contrattaccare. Solo nei casi in cui si dispone di un'evidente superiorità gli scontri possono essere gestiti efficacemente. Altro difetto della meccanica di gioco risiede nella netta sproporzione tra il peso della sezione strategica e *arcade* ai fini della vittoria, con un netto vantaggio nei confronti della seconda. In effetti, l'aspetto strategico si limita al compito di mettere di fronte alle pedine nemiche personaggi più forti e avvantaggiati. Il gioco si decide di fatto nelle sezioni *arcade*, che soffrono, come già detto, di qualche difetto di troppo. Per quanto riguarda la grafica, il gioco si avvantaggia di uno stile particolare e decisamente gradevole. La lunga introduzione conduce a menu poligonali ben curati, arricchiti da effetti sonori e visivi di rilievo. Nella modalità strategica il campo di battaglia può essere ruotato e zoomato a piacimento: unica pecca, alcuni personaggi tendono a confondersi tra di loro. Nel modo *Mayhem*, la grafica riprende i lineamenti del modo strategico: un po' limitante, visto il rilievo che i combattimenti hanno nel gioco. L'arena è interattiva (trampolini, trappole, laser e così via) e gli effetti di luce sono di buon livello. L'aspetto di certo più notevole è rappresentato dai modelli 3D dei personaggi, visibili prima e dopo i combattimenti, mentre si profondono in atteggiamenti di sfida o di vittoria: *glenz*, effetti di luce, fiamme e quant'altro sono davvero ben realizzati. Il sonoro è all'altezza, ma non spicca per particolare perfezione. I controlli sono ben congegnati e comodi, ad eccezione delle sezioni *arcade*, in cui potrebbero essere più immediati. Nel complesso, la giocabilità è discreta, ma non eccelsa. Di fatto, *The Unholy War* è, dal punto di vista strategico, un gioco scarsamente coinvolgente, imperniato com'è sull'aspetto prettamente *arcade*. Quest'ultimo, dal canto proprio, non regala grande divertimento: il risultato complessivo è di scarsa efficacia.

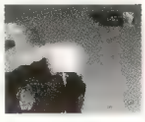
Gli effetti grafici di* The Unholy War *sono davvero notevoli: peccato per le falle nella struttura di gioco...

SHUB

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD







Commento **Dispiace non poter parlare in termini totalmente positivi di un gioco che si è coraggiosamente assunto il compito, in un periodo in cui i *sequel* e l'appiattimento delle idee la fanno da padroni, di inserire una vena innovativa. Purtroppo però *The Unholy War* non riesce a cogliere nel segno. Per quanto possa vantare un'estrema varietà di personaggi, possibilità e ambientazioni, nel complesso il gioco non riesce a divertire appieno. Le sezioni *arcade* sono difficili e poco divertenti e la preparazione strategica troppo di secondo piano. Niente da dire invece sulla grafica, certo di buon livello. Provatelo se cercate qualcosa di nuovo.**

Pro...
- *Ottima grafica*
- *Innovativo*

Contro...
- *Poco giocabile*
- *Sezioni arcade poco immediate*

The Pagella...

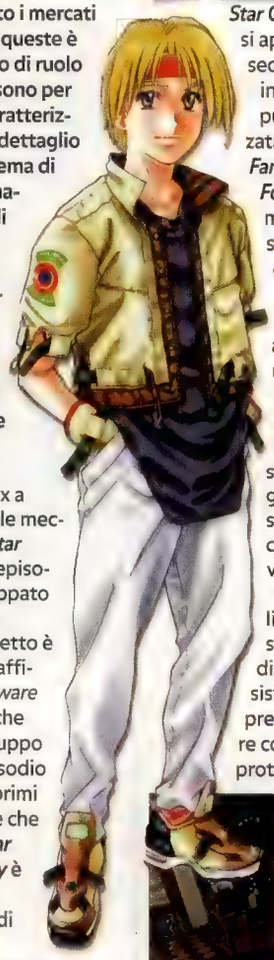
Grafica : **90**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **76**
Longevità : **83**
Originalità : **91**

82

Star Ocean Second Story

In occidente è abitudine comune associare il nome di Enix con quello di *Dragon Quest/Dragon Warrior*, la longeva saga di giochi di ruolo, seconda solo a *Final Fantasy* in quanto a popolarità: tale tendenza è dovuta al fatto che molte delle produzioni passate di Enix, per quanto complete e originali, non hanno mai raggiunto i mercati occidentali. Una di queste è *Star Ocean*, un gioco di ruolo sviluppato anni or sono per Super Famicom, caratterizzato da un elevato dettaglio grafico e da un sistema di battaglia rivoluzionario; elementi che gli hanno concesso di ottenere un discreto livello di popolarità tra l'utenza nipponica nonostante fosse uscito negli ultimi mesi di vita della console Nintendo.

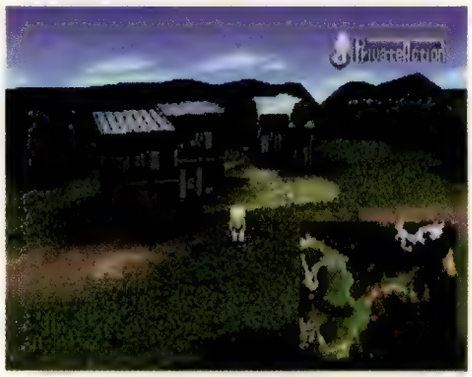
I risultati ottenuti hanno convinto Enix a riproporre l'originale meccanica di gioco di *Star Ocean* in un nuovo episodio della saga sviluppato appositamente per PlayStation. Il progetto è stato nuovamente affidato a Tri-Ace, *software house* giapponese che aveva curato lo sviluppo del precedente episodio della saga. Sin dai primi momenti, si capisce che la produzione di *Star Ocean: Second Story* è di ben altro livello: l'incredibile livello di dettaglio delle sequenze introduttive in computer grafica, la possibilità di ascoltare l'audio in *dolby surround* e l'elevato impiego di doppiatori rivelano un'estrema attenzione al dettaglio da parte degli sviluppatori. Qualità che consente al gioco di annoverarsi tra i più completi RPG disponibili per PlayStation.

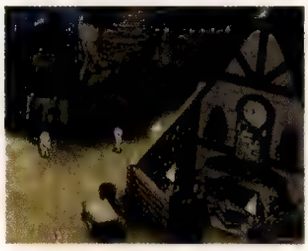


Star Ocean: Second Story si apre con una sequenza animata interamente in computer grafica, realizzata da Links (*Final Fantasy VII, Shining Force III*) e chiaramente ispirata alla saga fantascientifica di *Star Trek* sia nel soggetto che nello splendido accompagnamento musicale.

Terminata la presentazione, si ha accesso alle schermate iniziali di gioco che vi consentono di modificare l'audio, di attivare le vibrazioni del *Dual Shock* (utilizzate anche nelle sequenze animate), di selezionare il sistema di battaglia preferito e di scegliere con quale dei due protagonisti iniziare il gioco. A seconda del personaggio selezionato la storia varia leggermente presentando un prologo differente e diversi eventi speciali.

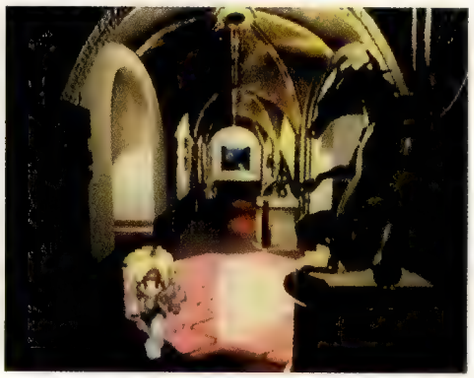
Scegliendo Crawd C. Kenny, figlio del protagonista del precedente *Star Ocean*, vi trovate a bordo di una nave spaziale in viaggio verso il pianeta Mirokenya. Il compito di Kenny è quello di esaminare un misterioso campo energetico presente sul pianeta. Dopo una breve sequenza animata che illustra la storia del primo *Star Ocean*, Kenny viene spedito sulla superficie di Mirokenya per studiare il campo energetico. Ignorando i consigli del padre, comandante della missione, il nostro incauto eroe si avvicina alla misteriosa energia che lo risucchia improvvisamente. Una volta ripresi i sensi, Kenny scopre di essersi teletrasportato su di un pianeta sconosciuto dotato di un livello tecnologico decisamente inferiore a quello terrestre. Mentre cerca di orientarsi, Kenny trova Lena e la difende da un mostro che l'aveva assalita. Scegliendo Lena Lanford vi viene mostrato, mediante una sequenza in *FMV*, l'ingresso del misterioso meteorite magico Sorcery Globe nell'atmosfera di Expel e una panoramica del luogo dove vive la protagonista del gioco. Lena è una ragazza dai misteriosi poteri curativi il cui passato rimane un mistero, almeno nella prima parte del gioco. Ignorando i consigli della madre, Lena decide di avventurarsi nella Foresta degli Spiriti. Aggredita da un mostro, Lena viene salvata da Kenny. Una volta che Kenny e Lena si sono riuniti, inizia l'avventura vera e propria nella quale altri personaggi (massimo otto) si uniranno al vostro gruppo. La storia ha uno sviluppo iniziale piuttosto lento per poi decollare dopo alcune ore di gioco. Il suo livello di profondità e varietà è più che buono e l'unico difetto è rappresentato dalla presenza di alcune incongruenze con il



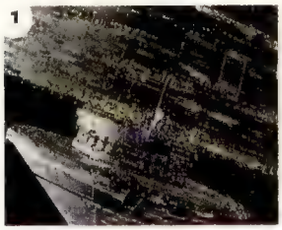
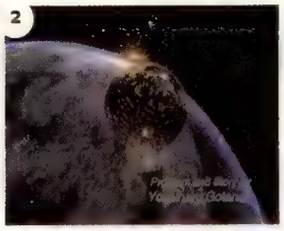


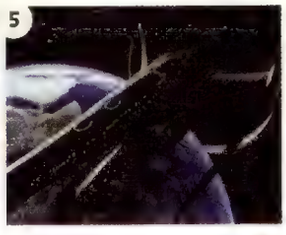
GRAZIE ALLA PRIVATE ACTION È POSSIBILE ESPLORARE LE CITTÀ SINGOLARMENTE.

I PERSONAGGI NON PERDONO DI DEFINIZIONE NEMMENO SE INQUADRATI DA VICINO.



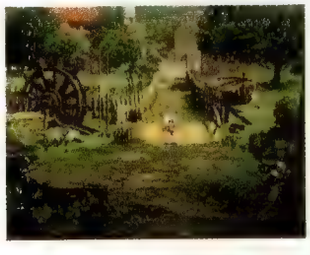
Titolo : STAR OCEAN: SECOND S.
Casa : ENIX
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1
Genere : RPG



primo episodio. Un ulteriore elemento di varietà è dato dalla possibilità di visitare le città separati dal gruppo per mezzo delle *Private Action*: in questo modo è possibile accedere ad alcuni eventi segreti e reclutare nuovi personaggi. Il gioco, per quanto lineare, vi consente di muovervi liberamente su un'area piuttosto ampia. L'impossibilità di comprendere i dialoghi, ovviamente in giapponese, può quindi risultare particolarmente frustrante, soprattutto per i meno esperti del genere.

La sezione esplorativa di ***Star Ocean: Second Story*** presenta due soluzioni grafiche differenti a seconda che ci si muova all'esterno o all'interno di città e *dungeon*. Nel primo caso il gioco impiega grafica bidimensionale per i personaggi e i poligoni per i fondali: una scelta da ricondurre senza dubbio alla ridotta richiesta di RAM della grafica 3D che consente di memorizzare ampie mappe di gioco. Altri vantaggi offerti da questo tipo di grafica sono un ampio orizzonte visivo e la possibilità di ruotare la visuale a piacere sull'asse orizzontale. Città e *dungeon* sono invece mostrati mediante l'ausilio di grafica interamente bidimensionale allo scopo di offrire un maggiore livello di dettaglio. I fondali appaiono infatti particolarmente curati, così come le animazioni dei personaggi: questi ultimi per altro non mostrano alcun segno di pixellizzazione, nemmeno quando sono inquadrati da vicino. Non mancano inoltre tocchi di classe come l'acqua che riflette le persone che vi camminano nelle vicinanze o i personaggi che assumono un colore più scuro quando attraversano le zone d'ombra. Tutto questo presentando tempi di caricamento davvero ridotti. Estremamente convincente anche l'accompagnamento musicale, nuovamente a cura di Motoi Sakuraba, composto da brani di notevole fattura. Ottimi pure effetti sonori e campionamenti audio, questi ultimi composti da più di mille frasi ascoltabili per mezzo di un'apposita voce presente nel menù iniziale. Un elogio particolare va inoltre rivolto ai programmatori per l'accuratezza dei controlli che sfruttano al meglio le potenzialità di *Dual Shock*: la risposta dei comandi è infatti eccellente, soprattutto utilizzando lo *stick* analogico, e le vibrazioni trasmesse dal pad sono estremamente convincenti. Un'ulteriore prova della cura posta nello sviluppo del gioco è rappresentata dall'immediatezza dei menù del gioco che facilitano notevolmente la personalizzazione dei personaggi. Quest'ultima risulta particolarmente complessa, tanto da comprendere la possibilità di creare oggetti, assegnare diverse abilità ai protagonisti (per un totale di 46) e variare il comportamento del vostro personaggio nei confronti del resto del gruppo.

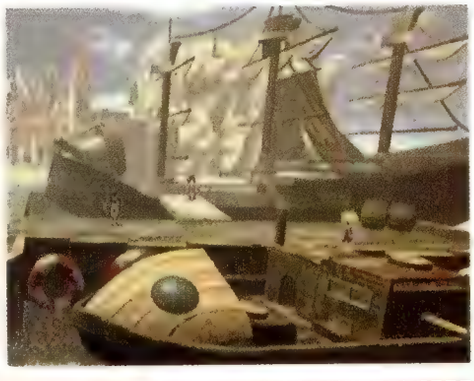


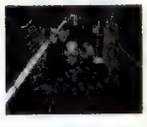
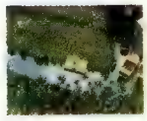
L'elemento più caratteristico di ***Star Ocean: Second Story*** è sicuramente il sistema di battaglia che riprende migliorandolo quello del precedente episodio. Dal punto di vista grafico, il *battle system* impiega poligoni per il fondale e *sprite* per i personaggi e presenta svariati effetti speciali utilizzati per incantesimi ed esplosioni. I combattimenti avvengono mediante il sistema degli attacchi casuali che si susseguono con un ritmo fortunatamente non troppo elevato. Gli scontri avvengono interamente in tempo reale: il giocatore controlla un solo personaggio mentre gli altri sono gestiti dalla CPU. E' comunque possibile selezionare un altro personaggio del gruppo in ogni momento della battaglia oppure assegnargli svariati ordini del tipo "lancia esclusivamente incantesimi di cura" oppure "concentrati sull'attacco". Come precedentemente accennato, è possibile scegliere fra tre sistemi differenti, uno quasi interamente automatizzato (le scelte si limitano al bersaglio e al tipo di azione da compiere), uno in stile *action RPG* e una via di mezzo tra i due. Tutti i sistemi condividono un'azione di gioco estremamente veloce e ridotti tempi di caricamento che compensano ulteriormente la presenza degli attacchi casuali. Originalità, complessità grafica e cura dei particolari rendono *Star Ocean: Second Story* un gioco di ruolo dall'eccezionale livello qualitativo, degno di competere con le migliori produzioni Square. Non male per il primo RPG Enix su PlayStation...

DIEGO

CON DUE CD A DISPOSIZIONE, FILMATI DI QUESTA QUALITÀ SONO PIUTTOSTO FREQUENTI.

I FONDALI PRESENTANO UN ELEVATO LIVELLO DI DETTAGLIO.



Commento **In un mercato dei giochi di ruolo sempre più monopolizzato da SquareSoift, *Star Ocean: Second Story* si propone come un pericoloso concorrente ai vari *Parasite Eve* e *Xenogears*. Il titolo Enix è completo e originale: risulterà quindi particolarmente gradito agli appassionati del genere. Al momento non è ancora chiaro se verrà convertito per il mercato occidentale; vista la qualità del prodotto e la popolarità di cui godono i giochi di ruolo di questi tempi, sono molte le case interessate all'adattamento del gioco. Speriamo solo che avvenga al più presto...**

Pro...

- *Meccanica completa e innovativa*
- *Elevato dettaglio grafico*

Contro...

- *Alcune incongruenze nella storia*
- *Testo di menù e dialoghi in giapponese*

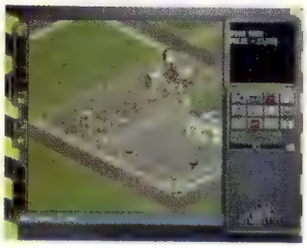
La Pagella...

Grafica : **92**
Sonoro : **91**
Giocabilità : **90**
Longevità : **89**
Originalità : **90**

90

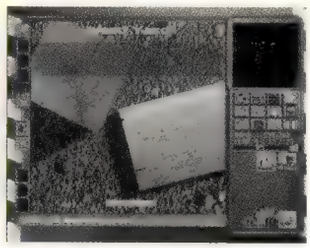
Constructor

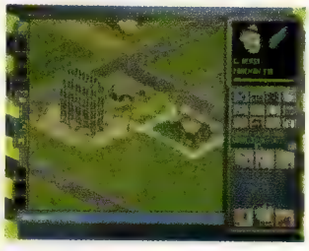
Ci sono regole nel mondo dei videogiochi che nessuno oserebbe cambiare, neanche se venisse costretto con la forza; regole incontrovertibili, fissate in tempi ormai remoti (si fa per dire) dai pionieri dei generi videoludici oggi disponibili e raramente soggette a cambiamenti che non siano meno che marginali. Regole che magari hanno contribuito a definire un intero filone di videogiochi, generando discendenze che tuttora abitano (o infestano, come nel caso degli interminabili cloni di *Quake* e *Command & Conquer*) computer e console di mezzo mondo. Tanto per fare un esempio utile, lo schema classico dei cosiddetti "simulatori divini" ha quasi sempre percorso gli stessi binari, ovvero quelli basati su operazioni di mantenimento e gestione del proprio popolo, di un impero finanziario, di una città o di qualunque altra cosa vi venga in mente. Se si escludono pochi e sparuti esempi in senso contrario, quindi, lo scopo primario di questo tipo di simulazioni è sempre stato il benessere dei propri sottoposti, continuamente assaliti dalla CPU con terremoti, attacchi esterni, mostri squamosi e così via. Ora però Acclaim e System 3 (nota ai tempi di Commodore 64 e Amiga per la fenomenale serie *Last Ninja* e per *International Karate Plus* del geniale Archer Maclean) hanno deciso di cambiare le carte in tavola e mettervi negli scomodi e puzzolenti panni del cattivo della situazione.

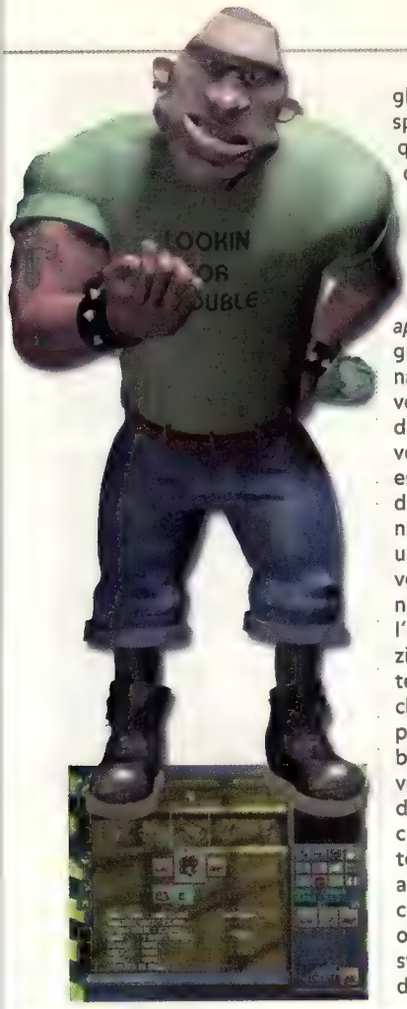


Titolo : CONSTRUCTOR
Casa : ACCLAIM/SYSTEM 3
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : MANAGERIALE

In *Constructor* il vostro ruolo è infatti quello di un imprenditore edile senza scrupoli, impegnato a espandere il proprio potere oltre ogni dire a spese degli inquilini dei propri edifici e (come normalmente accade nel nostro Bel Paese) dell'amministrazione pubblica. Come in ogni gioco di questo tipo che si rispetti la vostra deprecabile missione partirà praticamente da zero, e impegnandovi nei diversi scenari disponibili (l'accesso ai quali viene determinato in base al livello di difficoltà scelto) dovrete perseguire gli obiettivi assegnati di volta in volta dal gioco e, tanto per acuire la competizione, vi troverete anche a rivaleggiare con gli imprenditori "impersonati" dalla CPU. In qualità di affarista in cerca di ricchezza avrete inoltre il pieno controllo su tutti i fattori tipici del caso, tra cui l'acquisto di terreni edificabili, l'allocazione delle risorse umane (sono presenti diversi tipi di lavoratori, tra cui operai e addetti alla manutenzione degli stabili), la facoltà di aumentare o diminuire le quote di affitto e via discorrendo; sarete sempre voi a decidere cosa, come e dove costruire, sebbene in quest'ultimo campo i limiti imposti dal regolamento siano ben precisi (si tratta in pratica di ripartire equamente i terreni tra case abitabili e industrie, niente di più). Dovrete poi gestire i cicli di produzione delle vostre fabbriche e adoperarvi affinché vengano rese disponibili nuove tipologie di costruzioni, tanto civili quanto industriali, e avrete infine l'ingrato compito di badare al continuo miglioramento delle condizioni di vita nei vostri appartamenti (che andranno arricchiti con computer, alberi, sistemi d'allarme e infami gnomi di gesso da giardino, tutti prodotti da voi ovviamente). E' proprio a questo punto però che il gioco comincia a deviare da quella che doveva essere l'idea iniziale, la grande intuizione dei designers; *Constructor* infatti è teoricamente basato sullo sfruttamento sistematico degli affittuari e sull'espansione territoriale più sfrenata, ma in realtà fa di tutto per porre i bastoni tra le ruote agli zelanti esecutori di una condotta di questo tipo. Tanto per cominciare, l'utilizzo di operai e fabbriche può essere a volte una vera e propria tortura, dato che un sistema di creazione dei braccianti a dir poco scomodo (come la maggior parte della macchinosa interfaccia utente, del resto) vi porrà spesso e volentieri in situazioni di cronica carenza di personale; dovrete quindi correre ai ripari con la chiusura temporanea di alcune strutture e il dirottamento della manodopera verso altre, e vi garantisco che dopo un po' non ne potrete davvero più. Ovvio che il problema diventa meno pressante con il procedere della missione in corso, ma altre magagne sono sempre pronte a far disperare chi pensava di potersi buttare a capofitto in spregevoli operazioni di vendita, acquisizione e demolizione; i già citati limiti imposti dal regolamento sono infatti una spina nel fianco che vi costringerà ad affiancare industrie e abitazioni, con conseguenti lamentele della popolazione. E se pensate di poter ignorare tali lamentele vi sba-







gliate, perché nonostante lo spirito del gioco sia proprio questo, verrete tormentati dai continui richiami dell'amministrazione comunale. Ma non è finita qui: tra i fattori di disturbo abbiamo la lentezza nello sviluppo degli edifici aggiuntivi e lo scarso *appeal* degli stessi, il motore grafico impreciso e perfezionabile, il comportamento talvolta snervante degli imprenditori avversari (che molte volte edificheranno nel punto esatto in cui stavate delineando il perimetro della vostra nuova costruzione, rubandovi uno spazio che in teoria era già vostro) e il *gameplay* discontinuo, reso frammentario (tra l'altro) proprio dalle interruzioni a cui ho precedentemente accennato. Tutti elementi che probabilmente finiranno per allontanare il grande pubblico da *Constructor*, ma che verranno comunque ignorati da una specifica fascia di giocatori (comunque rari in ambito PlayStation, almeno stando a quanto si dice in giro) che chiuderanno volentieri un occhio pur di accettare la sfida proposta. Il gioco prodotto da System 3 è infatti ideale per coloro che amano essere stressati da un numero improbabilmente elevato di cose da tenere contemporaneamente sotto controllo, mentre la CPU cospira contro l'operato del giocatore e tenta di vanificarne gli sforzi. Questo non riesce comunque a farmi dimenticare che, almeno per come la vedo io, *Constructor* ha tradito almeno in parte quella che doveva essere la sua natura, e la presenza di hippies da boicottare e poliziotti da corrompere non potrà certo addolcire la relativa delusione.

SHRAPNEL

SALVO IMPROBABILI IMPREVISTI DELL'ULTIMA ORA, LA VERSIONE NOSTRANA DI CONSTRUCTOR SARÀ INTERAMENTE IN ITALIANO E CONTERRÀ UNA GUSTOSA MEMORY CARD OMAGGIO. BELLA LÌ.

Commento **Per essere un gioco basato sullo sfruttamento e sul "maltrattamento" degli inquilini delle proprie abitazioni, *Constructor* è sin troppo petulante e restrittivo; le continue lamentele degli affittuari, i numerosi richiami legali e il perenne affanno nella gestione delle risorse umane finiscono infatti per tarpare le ali a quello che poteva essere, a ragion veduta, un vero e proprio fratello cattivo di *SimCity*. Così com'è, invece, *Constructor* somiglia più a una versione bizzarra dei serissimi giochi Maxis, di cui scimmiotta le numerose opzioni in modo fastidiosamente macchinoso e senza riuscire a modificarne radicalmente le basi.**

PRO...

- *Idea interessante*
- *Diverso dal solito*

CONTRO...

- *Parecchio macchinoso*
- *Concept non sfruttato appieno*

LA PAGELLA...

Grafica	**72**
Sonoro	**60**
Giocabilità	**74**
Longevità	**78**
Originalità	**76**

70

Magic Software SONY PLAYSTATION CENTER

CASTELLARANO (REGGIO EMILIA) Via Radici Nord Tel. 0536/858086

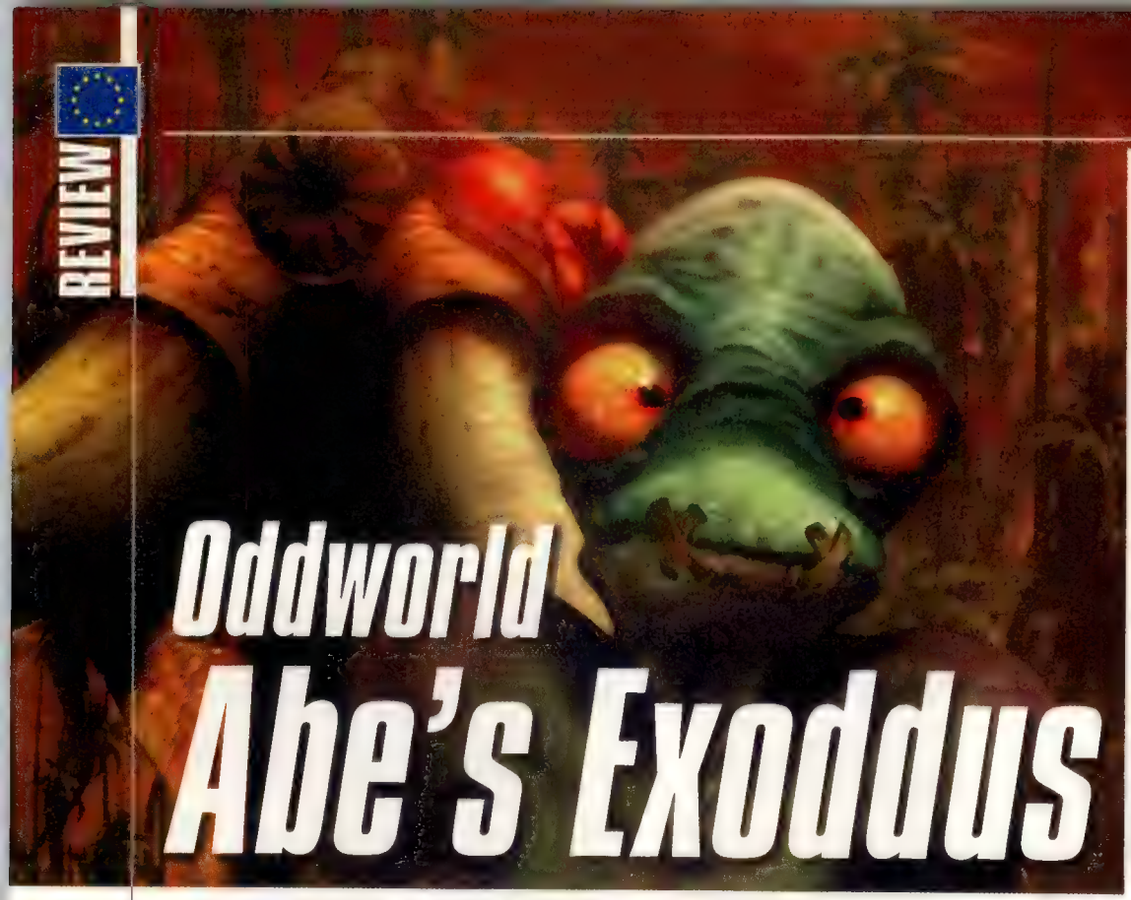
NOLEGGIO E VENDITA

Sempre Novità PlayStation: Telefonate!!!!

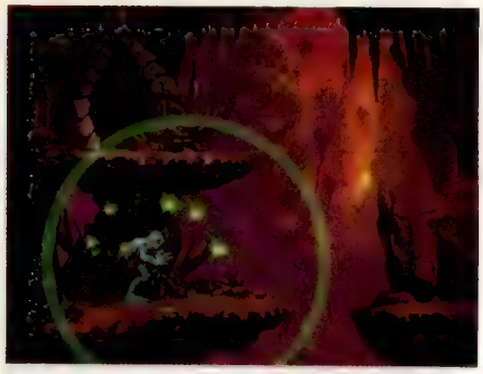
Abe's Exodus	Cool Boarders 3	ISS Pro 98	NHL 99	Small Soldiers	Tombi
Actua Tennis	Crash Bandicoot 3	LAPD 2100 AD	Ninja	Speed Tribes	Tomorrow Never Dies
Akuji the Heartless	Croc II	Legacy of Kain: Soul Reaver	ODT	Spyro The Dragon	Unholy War
Apocalypse	Dead Unity	Madden 99	Omikron	Star Con	Virus
Asteroid 3D	Duke Nukem: Time To Kill	Medievil	Outcast	Syphon Filter	Wargames
Batman & Robin	Earthworm Jim 3D	Messiah	Parasite Eve	Tekken 3	WCW/NWO
Blasto	Einhander	Metal Gear Solid (Jap/USA)	Popolous: Third Coming	Tenchu	Wild 9
Buggy	FIFA 99	Mortal Kombat 4	Psybadek	Test Drive 5	Wild Arms
C&C: Retaliation	Formula 1 98	Moto Racer 2	Quinto Elemento	Tiger Woods 99	Xenogears
Colony Wars: Vendetta	Heart of Darkness	NBA Live 99	Rayman 2	Tomb Raider 3	X-Files

..E per divertirsi a prezzi contenuti le occasioni non mancano....!!!

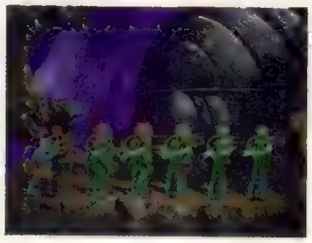
PLAYSTATION		PLAYSTATION		PLAYSTATION		PLAYSTATION		PLAYSTATION	
Treme	45 000	Crash Bandicoot	49 000	Jet Rider	39 000	Pitfall 3D	69 000	Soviet Strike	49 000
4-2	39 000	Crash Bandicoot 2	69 000	Jet Rider 2	69 000	Player Manager	45 000	Space Hulk	49 000
e Combat 2	55 000	Croc	59 000	Judge Dredd	79 000	Power Soccer 2	49 000	Space World	39 000
ctua Golf	39 000	Darklight Conflict	65 000	Jumping Flash 2	49 000	Powerboat Racing	65 000	Spawn	59 000
ctua Soccer	39 000	Descent 2	59 000	Kileak the Blood	49 000	Racing Skies	65 000	Spider	49 000
ctua Soccer 2	55 000	Destruction Derby	39 000	King of the Fighter '95	35 000	Rage Racer	69 000	Spot Goes Hollywood	39 000
ctua Soccer Club Edition	45 000	Destruction Derby 2	45 000	Klonoa	79 000	Rampage	69 000	Street Racer	45 000
idas Power Soccer Int '97	39 000	Devil's Deception	65 000	Kurushi	29 000	Rapid Racer	45 000	Striker	39 000
gent Armstrong	49 000	Diablo	69.000	Lost Viking 2	55 000	Rascal	69 000	Suikoden	59 000
r Combat	39 000	Discworld	45 000	Magic the Gatering	55 000	Ray Tracers	29 000	Super Puzzle SF II	59 000
rton Senna Kart Duel	55 000	Discworld 2	59 000	Marvel Super Heores	49 000	Ray Tracers (Jap)	29 000	Super Puzzle SF II (Jap)	29 000
en Trilogy	45 000	Dragon Ball Final Bout	65 000	Mass Destruction	39 000	Rayman	39 000	Swagman	65 000
l Star Soccer	39 000	Dragonheart	55 000	MechWarrior 2	55 000	Raystorm	49 000	Tekken 2	49 000
ndretti Racing	59 000	Excalibur 2 555 AD	45 000	Micro Machines V3	45 000	Raystorm (USA)	29 000	Tempest X	29 000
quanaut's Holiday	39 000	Fantastic Four	49 000	Monster Trucks	55 000	Reciproheat (USA)	29 000	Tenka	49 000
attle Arena Toshinden 3 (Jap)	29 000	Fifa '98	65 000	Mortal Kombat Mythology	65 000	Resident Evil 2 (USA)	49 000	Test Drive 4	55 000
attle Sport	39 000	Fighting Force	49 000	Mortal Kombat Mythology (USA)	29 000	Resident Evil Director Cut	49 000	Tetris Plus	75 000
attle Station	65 000	Final Fantasy VII (Jap)	29 000	Moto Racer	65 000	Ridge Racer	39 000	The Crow	49 000
ack Dawn	49 000	Firestorm 2	45 000	Nagano Winter Olympic	59 000	Ridge Racer Revolution	39 000	The Lost World	59 000
azing Dragon (USA)	29 000	Formula 1 '97	65 000	Nascar '98	69 000	Road Rage	45 000	Time Crisis (Jap)	29 000
oody Roar	65 000	Gamebreaker (USA)	29 000	Nascar Racing (USA)	29 000	Robot Pit	29 000	Time Shock	69 000
omba	80 000	GCentury (Jap)	29 000	NBA In the Zone 2	45 000	Robotron X	29 000	Tobal 1 (Jap)	29 000
oken Sword	49 000	Gex 3D	79 000	NBA Live '98	69 000	Rock&Roll Racing	69 000	TOCA Touring Car	59 000
oken Sword 2	59 000	G-Police	69 000	Need for Speed 3	69 000	Rockman (Jap)	29 000	Tomb Raider 2	69 000
ubsy 3D	65 000	Gran Turismo (Jap)	49 000	Newman Haas Racing	65 000	Rosco McQueen	49 000	Total NBA '97	39 000
ushido Blade	79 000	Gunship	45 000	Nightmare Creatures	69 000	Sampras Tennis	65 000	Transport Tycoon	69 000
ust-A-Move 3D	49 000	Hard Boiled	45 000	Oddworld Abe's Oddysee	55 000	Samurai Shadow 3	55 000	Trash It	49 000
&C Red Alert	69 000	Hercules	59 000	One	79 000	Shadow Master	59 000	Victory Boxing	39 000
aesar Palace Casino	65 000	Hercules (USA)	29 000	Overboard!	55 000	Shadow of Horne Drat	49 000	Virtual Pool	39 000
astelvania X	65 000	Hercules Adventures	59 000	Pandemonium	49 000	Sim City 2000	55 000	V-Rally	55 000
olony Wars	69 000	Hexen	45 000	Pandemonium 2	59 000	Slam & Jam	39 000	Wing Over	55 000
ontra Legacy of War	65 000	Independence Day	65 000	Parappa the Rapper	35 000	Slam Scope	29 000	Wipeout 2097	45 000
ool Boarders	49 000	International Moto	49 000	Pax Corpus	55 000	Soccer '97	29 000	X-Man: Children of the Atom	29 000
ool Boarders 2	75 000	ISS Pro	55 000	Penny Racer	49 000	Soul Blade	59 000	Yusha	69.000

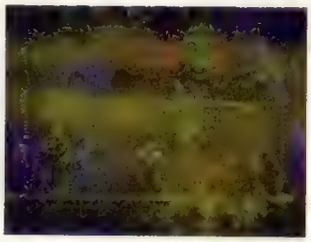


Oddworld
Abe's Exoddus



Alcune persone sembrano fisiologicamente portate a creare danni e guai a catena, con una facilità che può avere dell'incredibile o, a seconda dei casi, del tragicomico. Se state pensando allo zio che, per non far cadere il bicchiere dal tavolo, si fionda a peso morto sul piatto di spaghetti della nonna e imbratta i tre quarti dei commensali, siete però decisamente fuori strada; qui stiamo parlando di veri e propri drammi su scala planetaria, come quelli che i *designers* di Oddworld Inhabitants hanno preparato per il povero Abe. Quest'ultimo, per chi non lo sapesse, è uno degli eroi più amati dai possessori di PlayStation, protagonista in passato dell'acclamato *Abe's Oddysee* e tornato ora nel secondo episodio di quella che, stando ai proclami dei programmatori, dovrebbe essere una serie costituita da cinque (o più) capitoli. Torniamo comunque con la memoria alla precedente avventura del nostro eroe azzurrino, che impegnandosi non poco era riuscito ad eliminare i sinistri Mattatoi Ernia; un gesto da ammirare, ovviamente, che ha però costretto gli odiosi Glukkon a cercare una nuova fonte per l'ingrediente principale della loro bevanda preferita, chiamata SoulStorm Brew.



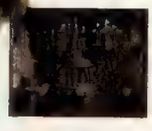


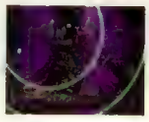
Alla base di tale disgustoso *drink* ci sono infatti ingenti quantitativi di ossa, precedentemente fornite dagli scarti dei Mattatoi Ernia; in mancanza di tale fonte, comunque, i Glukkon hanno deciso di riportare alla luce i resti dei gloriosi antenati dei Mudokon (la razza a cui appartiene Abe), le cui ossa verranno accuratamente trattate e tramutate in migliaia di bottiglie di SoulStorm Brew. Chiaro che a questo punto, indossando nuovamente i succinti panni del povero e macilento Abe, dovrete impedire tale sacrilegio, ritrovando nel frattempo i Mudokon imprigionati (e costretti a lavorare) negli ambienti che visiterete.

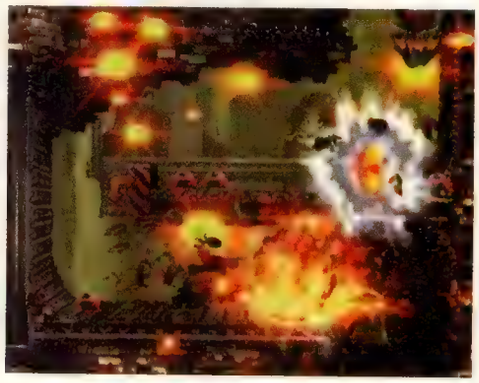
COME AZIONARE INTERE BATTERIE DI LEVE IN UN COLPO SOLO? SEMPLICE, FATEVI AIUTARE DAGLI ALTRI MUDOKON...

ECCHEÉ, UN PETO DI BIO-MASSA? AH NO, SI TRATTA DI GAS ESILARANTE: COL BIO C'È POCO DA RIDERE...

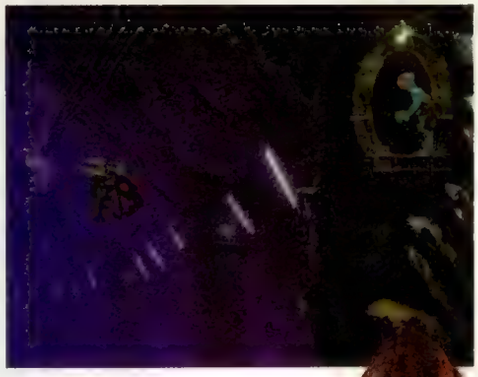
Come avrete probabilmente intuito da quanto detto nell'introduzione, ***Abe's Exoddus*** si basa più o meno sulla stessa struttura adottata per il suo predecessore. Anche stavolta, infatti, lo scopo primario del gioco è da individuare nella liberazione dei Mudokon schiavizzati, esattamente come accadeva in ***Abe's Oddysee***; i *designers*, comunque, hanno fortunatamente pensato di introdurre un discreto numero di variazioni sul tema, volte principalmente ad aumentare la giocabilità complessiva. La novità più evidente, almeno nel corso delle primissime partite, è relativa al sistema di controllo, molto più pronto e preciso di quello utilizzato nel primo gioco della serie; grazie ad un sapiente lavoro di ottimizzazione i frequenti ritardi nella risposta ai comandi sono finalmente un ricordo del passato, così come sono rari i casi di morte "accidentale" (ovvero non imputabile al 100% all'imperizia del giocatore) del protagonista. Si tratta di una manovra estremamente importante e senz'altro ben accetta, soprattutto alla luce della maggiore difficoltà di gioco che questo *sequel* presenta rispetto al predecessore. Le locazioni da affrontare sono infatti più complesse ed articolate, con un massiccio impiego di mine, baratri senza fondo (o quasi), interruttori e leve; anche quest'aspetto è in effetti ripreso di sana pianta da ***Abe's Oddysee***, i cui *puzzle* sono qui riproposti in chiave ancor più astrusa e accattivante. Le







Titolo : ODDW.: ABE'S EXODDUS
Casa : GT INTERACTIVE
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-2
Genere : PLATFORM/AVVENTURA



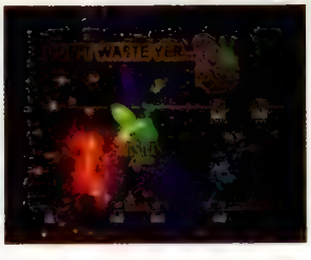
nuove capacità vocali fornite ad Abe permettono infatti di richiamare e istruire più Mudokon contemporaneamente, che potranno poi coadiuvare il nostro eroe nella risoluzione delle situazioni più difficili; un tipico esempio di questo nuovo approccio è costituito dalle numerose "batterie" di leve da attivare nello stesso momento, che richiederanno il posizionamento di un Mudokon per ogni leva e il successivo uso contemporaneo di tutti gli ingranaggi. Parlando dei Mudokon, inoltre, non si può dimenticare l'introduzione degli esemplari ciechi (che dovrete quindi guidare vocalmente con maggior precisione e accuratezza) e delle variazioni di umore di ognuno dei vostri compari; questi ultimi potranno quindi essere allegri, depressi, impauriti o addirittura posseduti dal gas esilarante, e in ognuno di questi casi dovrete adottare il giusto tipo di comunicazione (scegliendo tra pacche sulle spalle, sberle e così via) per evitare ulteriori problemi.

Tra le nuove abilità fornite all'eroe più improbabile del mondo abbiamo poi, oltre al vocabolario arricchito e alla spiccata attitudine al comando, la possibilità di manovrare veri e propri macchinari deputati alla distribuzione gratuita di morte e distruzione. L'impatto del modernissimo carrello minerario rotante sulle ossa dei Glukkon, tanto per dirne una, è a dir poco disastroso, con ovvie implicazioni anche per quanto riguarda gli enigmi da risolvere; in molte zone, infatti, alcuni Mudokon incroceranno il cammino del vostro mezzo, e starà a voi trovare un metodo per schiacciare i cattivi e risparmiare i vostri fratelli. Ma non è tutto: liberando le anime degli antenati dei Mudokon potrete addirittura guadagnare il dono (temporaneo) dell'invisibilità, fondamentale per superare le numerose aree di gioco infestate dai disgustosi e pericolosissimi Sleech (vermoni appiccicosi dalla lingua assassina) e da altri inenarrabili orrori. Orrori che in questo secondo capitolo della serie l'eroico Abe ha imparato, anche se solo in alcuni casi, a tenere sotto controllo; attraverso le proprie doti canore il personaggio principale potrà infatti impossessarsi di Scrab, Paramiti e Glukkon, che vanno ad aggiungersi agli stupidi e ben conosciuti Slig (il cui controllo era già permesso in ***Abe's Oddysee***). Anche in questo caso le ripercussioni sul settore *puzzle* sono a dir poco evidenti, dato che ognuna delle creature utilizzabili possiede abilità e linguaggi propri; tanto per fare un esempio, la voracità degli Scrab potrà essere sfruttata per liberarsi degli Sleech, mentre i Paramiti potranno essere spediti su per le loro ragnatele alla volta di leve e anelli altrimenti irraggiungibili. Tutte le creature addormentate sono infine sensibili al rumore dei vostri passi (e, in alcuni casi, ai lamenti degli esserini che schiaccerete), per cui in diverse sezioni dovrete stare bene attenti a dove metterete le zampe.

The End?

Gli aspetti sin qui elencati potrebbero far pensare ad una somiglianza solo accennata tra ***Abe's Exoddus*** e ***Abe's Oddysee***, ma questo non corrisponde necessariamente a quella che è la realtà dei fatti. I due giochi condividono infatti la stessa idea di base e, in minor misura, la stessa implementazione pratica; molte delle situazioni realizzate per il primo capitolo della serie vengono qui riproposte in modo più elaborato e convincente, ma la sensazione di *deja-vu* legata ad alcune fasi particolari non può essere ignorata in alcun modo. Ci sono frangenti (rari, a dire il vero, ma pur sempre presenti) in cui sembra quasi di giocare il titolo d'esordio di Oddworld Inhabitants, tanto marcata è la somiglianza di ambientazioni come quella in cui bisogna saltare da una piattaforma all'altra evitando i massi in caduta libera. E' anche vero che potremmo parlare di citazioni dal capostipite, più che di somiglianze vere e proprie, ma questo sarebbe più che altro un modo originale e carino per esprimere la stessa idea. Sta di fatto che, pur non rompendo in modo traumatico i ponti col passato e pur non presentando vere e proprie rivoluzioni nel *gameplay*, ***Abe's Exoddus*** rimane un gioco impegnativo e divertente, con un perfetto equilibrio tra abilità manuale e pensiero laterale; caratteristiche del genere sono in verità piuttosto rare nell'attuale panorama del *software* per PlayStation, per cui ben venga il secondo centro del piccolo Abe, con tutte le sue luci (tante) e le sue ombre (davvero poche).

SHRAPNEL



Commento **Pur senza andare a demolire quelli che sono i tratti caratteristici dei giochi di questo tipo su PlayStation, *Abe's Exoddus* denota senz'ombra di dubbio una notevole dedizione da parte dei *designers*. L'esperienza audiovisiva riesce infatti a calare perfettamente il giocatore nel mondo di Abe, e questo costituirà un grosso incentivo per chi ha già amato il primo *Oddworld*. Peccato però che le innovazioni introdotte in questo *sequel* non siano esattamente memorabili, e che in alcuni tratti i due giochi appaiano sin troppo simili. Si tratta in ogni caso di un ottimo titolo, ad un solo passo dall'Olimpo dei videogiochi.**

Pro...

- *Ambientazione caratteristica*
- *Situazioni interessanti*

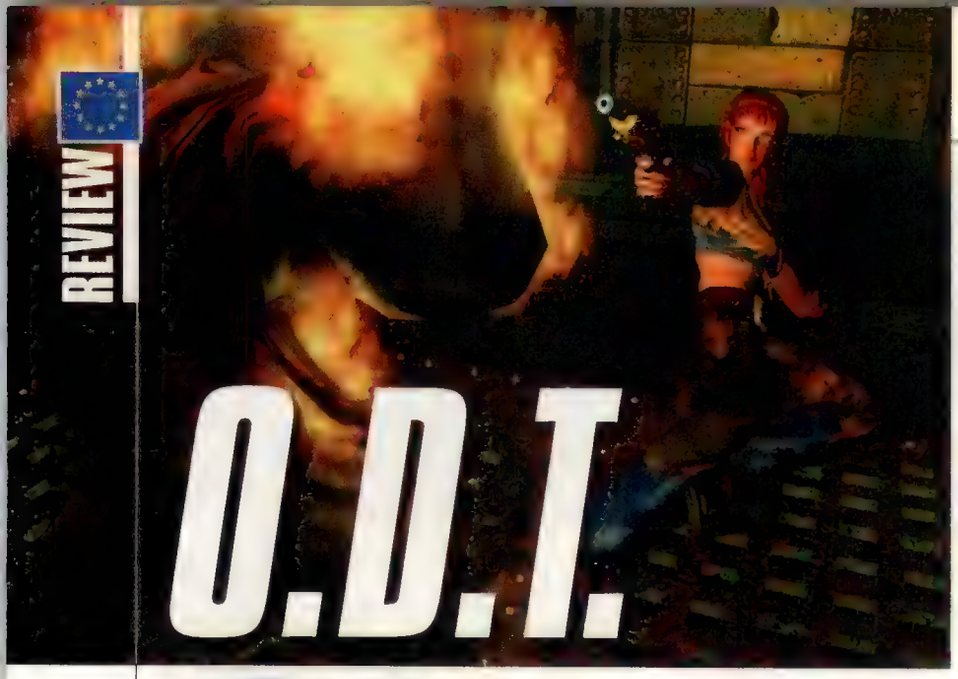
Contro...

- *A tratti frustrante*
- *Non proprio rivoluzionario*

La Pagella...

Grafica : **92**
Sonoro : **92**
Giocabilità : **89**
Longevità : **84**
Originalità : **70**

89

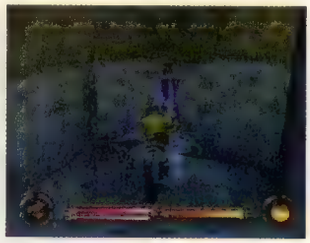


O.D.T.

Nel mondo di Tonantzin, un'epidemia sta lentamente consumando la città di Calli, uno dei due più importanti centri urbani del pianeta. Gli scienziati, inizialmente fiduciosi nella possibilità di trovare un vaccino in tempi adeguati, stanno brancolando nel buio e non sanno a che santo votarsi per salvare migliaia di vite, quotidianamente falciate dal mortale morbo. Le autorità hanno deciso che la sola speranza per la città è di usare i poteri magici della Perla Verde: nessuno conosce le origini della Perla, ma la sua forza benefica e positiva è utilizzata dal popolo di Calli da secoli e secoli. Al fine di trasportare rapidamente la Perla dalle remote terre in cui è custodita fino a Calli, si organizza una spedizione capeggiata dal capitano Lamat, uomo di grande forza ed esperienza apprezzato da tutti i cittadini. Per l'estrema gravità della situazione e per la difficoltà della missione, che dovrà attraversare terre inesplorate, viene effettuata un'accurata selezione dell'equipaggio che accompagnerà il capitano Lamat: in tutto quattro elementi, scelti per peculiari abilità e grande coraggio, che costituiranno i marinai del Nautiflyius, il vascello volante del capitano Lamat, un incrocio tra un dirigibile e un aereo. Ma la spedizione, ormai sulla via del ritorno verso Calli con la Perla Verde, viene attaccata da una forza misteriosa che costringe la nave ad un atterraggio d'emergenza sulla cima di una strana torre, nel bel mezzo della Zona Proibita, data per disabitata. Mentre tre elementi del gruppo si preoccupano delle riparazioni, il capitano decide che un membro debba esplorare i dintorni per rimediare propellente per la nave.

NONOSTANTE LE FOTO IN QUESTE PAGINE POSSANO TRARRE IN INGANNO, L'ENGINE DI O.D.T. È BEN LUNGI DALL'ESSERE PERFETTO E DENOTA SCARSA ATTENZIONE DA PARTE DEI PROGRAMMATORI ALLE PIÙ BASILARI REGOLE DELLA REALIZZAZIONE DI AMBIENTI 3D.

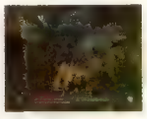
Inutile dire che il fortunato siete voi. Tanto vale partire subito per la missione: portarla a termine non sarà facile, ma possiamo solo riuscire, o morire nel tentativo (*Or Die Trying*). Questo il retroscena di *O.D.T.*, l'atteso prodotto Psygnosis destinato a garantire una boccata d'ossigeno agli utenti PlayStation, ormai asfissiati da produzioni di bassissima qualità. Quanto poi questo gioco sia in grado di mantenere le promesse fatte, lo vedremo più avanti. *O.D.T.* si propone come un'avventura dinamica 3D che deve molto, quanto a meccanica di gioco, a *Tomb Raider* e in particolare a *Fade To Black*, l'ideale seguito del vecchio *Flashback*. Ai tempi, *Fade To Black* aveva proposto un motore per certi versi innovativo; inutile dire che *O.D.T.*, dal canto suo, non fa niente di particolarmente azzardato per introdurre note nuove e originali. Il punto di vista è alle spalle del personaggio, che come di rigore può effettuare una serie di mosse classiche, dalla basilare corsa al salto, condito con l'ormai banale aggancio al bordo della piattaforma successiva. Il mondo da esplorare è abbastanza complesso, ma non esula, di fatto, dalla tradizionale impostazione a cubi: gli angoli retti si sprecano e i piani inclinati sono solo un ricordo. In giro per i livelli, oltre alle inevitabili presenze nemiche, sono sparsi bonus di varia natura e le chiavi. Queste ultime, come del resto in altri giochi del genere, vanno raccolte per accedere ad altre stanze e proseguire nell'esplorazione. Talvolta è anche necessario risolvere dei *puzzle*. L'aspetto su cui è stato posto maggiormente l'accento, anche in questo caso senza avventurarsi nel pericoloso territorio dell'innovazione, è quello dei combattimenti con i mostri: a nostra disposizione abbiamo cinque tipi di arma, ciascuna delle quali potenziabile nove volte. Abbiamo il semplice laser, migliore per colpire a distanza, il lanciafiamme, più indicato per gli incontri ravvicinati, il fulmine, ottimo se attaccati da più nemici contemporaneamente, e il Fusion, che spazza via tutto ciò che trova sul proprio percorso. A queste armi, per le quali si troveranno munizioni sparse per i livelli, si aggiungono i calci, utili nel caso si sia a corto di proiettili o si debba sfasciare qualche barile per ottenere i vari bonus. Oltre alle armi abbiamo a disposizione anche sedici incantesimi d'attacco: Fire Rain scatena le fiamme contro il nemico, Fire Works lancia una palla di fuoco, Freeze congela il nemico sul posto e abbassa la sua resistenza alle armi tradizionali, Lightning lancia un fulmine e così via. Gli incantesimi sono destinati a coadiuvare le armi nell'intento di eliminare la resistenza nemica e a rendere più vari i combattimenti. All'inizio del gioco possiamo scegliere tra diversi personaggi: Ike Hawkins, un soldato esperto di armamenti, Julia Chase, guerriera astuta, rapida e letale, Maxx Havok, un solitario dotato di forza e resistenza fuori dal comune e Solaar, un prete/dottore dotato di grande energie mentali e magiche. Per quanto riguarda il motore 3D, ci troviamo di fronte al classico *engine* alla *Tomb Raider*, impostato a blocchi cubici. Purtroppo la qualità della grafica è decisamente bassa, a partire dalle *texture* non particolarmente esaltanti per finire con i più mastodontici problemi di *clipping* degli ultimi tempi. Pareti che scom-

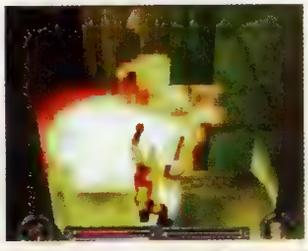


Titolo : O.D.T.
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AVVENTURA 3D

paiono e personaggio visibili attraverso piramidi e stanze sono solo alcune delle eccezionali prestazioni di *O.D.T.* Gli effetti di luce sono discreti, ma nulla di nuovo o particolare, e le tecniche utilizzate per rendere verosimile l'animazione del personaggio debbono essere affinate di parecchio. Carini gli effetti atmosferici, anche se non arrivano a destare un piacevole stupore nel giocatore. A livello di divertimento siamo messi male: se da un lato è vero che grafica e giocabilità si possono considerare variabili indipendenti, di certo i madornali errori dell'*engine* 3D e la scattosità complessiva minano le basi di una piacevole esperienza ludica: quando si precipita in un burrone perché un muro che appare e scompare di momento in momento ci ha impedito di valutare correttamente la posizione del personaggio, non si può che inveire in cuor proprio contro i programmatori del gioco. Il *concept* stravecchio fa sbadigliare per la noia e la trama non basta per attrarre più che uno sguardo distratto alle sequenze FMV. Inoltre i controlli non brillano certo per precisione e comodità. Il sonoro a sua volta è scialbo e inconsistente, del tutto privo di mordente o significati intensi. Insomma, se non l'avete capito, *O.D.T.* non porterà alcuna boccata d'ossigeno nei vostri polmoni...

SHUB





Commento **Ancora una volta l'*hype* dietro a un gioco si è rivelata foriera di illusioni. *O.D.T.* non è in grado di garantire il divertimento che pareva dovesse elargire in grandi quantità, a causa soprattutto delle pessime prestazioni del suo motore. Come si possa offrire, a fronte di prodotti che propongono *engine* sofisticatissimi, un gioco in cui le più elementari necessità di coerenza tridimensionale sono totalmente disattese, ci appare sinceramente un mistero. Per quanto riguarda poi la giocabilità, che se presente ad alte dosi potrebbe far dimenticare l'insufficiente apporto della grafica, ci troviamo di fronte all'ennesimo fiasco. Viene da chiedersi se chi produce giochi come questo sia al corrente del fatto che debbano essere anche giocati, oltre che venduti. A parte riflessioni di questo tipo, *O.D.T.* rimane un titolo deludente, brutto a vedersi, dal *concept* banale e ritrito. E' tutto.**

Pro...

- *Molte armi e incantesimi*
- *Buon parlato, ma in inglese*

Contro...

- *Motore pessimo*
- *Poca giocabilità*

La Pagella...

Grafica : **70**
Sonoro : **60**
Giocabilità : **60**
Longevità : **75**
Originalità : **60**

68

NIGHTMARE GAMES

CONSOLE E VIDEOGIOCHI
Via del Can Bianco, 19 • Pistoia
Tel. (0573) 28203 • Fax (0573) 509833
Lunedì mattina chiuso

&

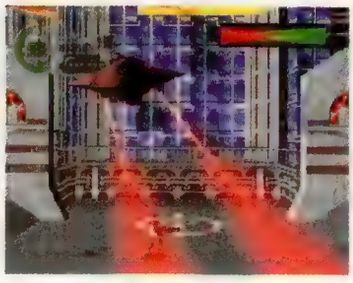
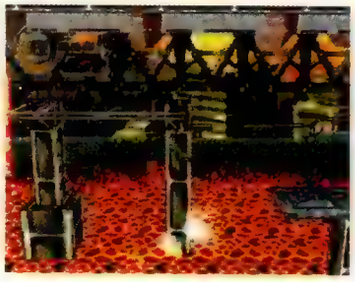
CONSOLE GAMES
VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax. (0572) 951864
A 2Km dall'uscita del casello
di Montecatini Terme • Ampio parcheggio
Aperto la domenica • Chiuso il martedì

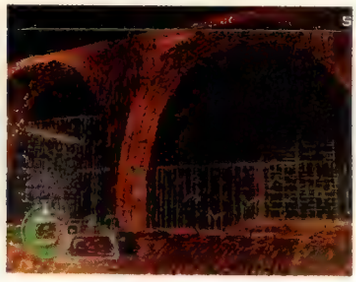
NINTENDO64 · PlayStation · MEGADRIVE SUPERNINTENDO GAMEBOY CDROM · SEGA SATURN

METAL GEAR SOLID USA £ 129.000
TOMB RAIDER 3 (PAL) £ 109.000
ABE'S EXODDUS (PAL) £ 105.000
F1 98 (PAL) £ 99.900
TUROK 2 N64 (PAL) £ 119.000
DREAMCAST (JAP) DISPONIBILE A FINE NOVEMBRE
PER I GIOCHI DISPONIBILI TELEFONARE

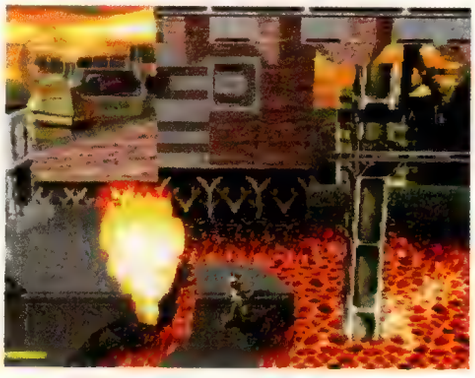
PRENOTA QUI IL SEGA DREAMCAST

CONSOLE E VIDEOGIOCHI, GADGETS
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP USA
ARRIVI SETTIMALI
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
PERMUTA DELL'USATO
VENDITA RATEALE IN SEDE
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
ADESSO NIGHTMARE GAMES È ANCHE SOFTAIR
E CONTRATTO FRANCHISING



C: the Contra Adventure

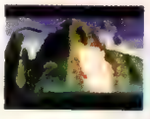
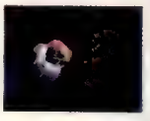
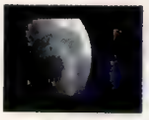


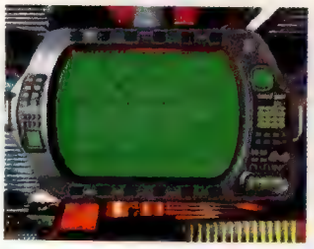
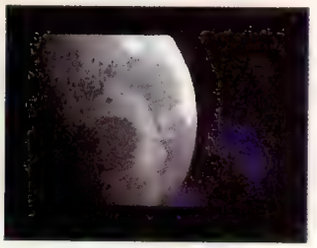
Effetti grafici come non ne vedevamo dai tempi dello Spectrum...

I giochi della serie *Contra* hanno divertito i possessori di console fin dai tempi del NES, passando poi per le piattaforme a 16-bit. Tanto per restare in tema di riciclo selvaggio di idee, alla Konami hanno pensato di arrotondare il bilancio di quest'anno producendo un altro gioco della serie, in realtà già il secondo per PlayStation. Il primo, *Contra: Legacy of War*, aveva decisamente deluso, mancando il segno. Gli Appaloosa Interactive ci riprovano, modificando un po' l'approccio, che nel primo episodio permetteva al personaggio di muoversi liberamente sul terreno di gioco, ma ripetendo, lo anticipo, il fiasco precedente. *Contra Adventure* ci propone uno sparatutto 2D/3D con tre modalità di scorrimento che si alternano da un livello all'altro. Il giocatore può infatti trovarsi di fronte al semplice scorrimento orizzontale, a uno visto dall'alto e alla visuale in terza persona alla *Tomb Raider*. Lo scopo del gioco, come da antica tradizione, consiste nell'avanzare e falciare a fucilate tutto quello che si trova davanti a noi. Nella modalità a scorrimento orizzontale, i nemici a piedi ci insidiano da ambo i lati, mentre macchine volanti ci bombardano dall'alto. Ma niente paura: il nostro eroe è in grado di sparare anche in diagonale e direttamente sopra la propria testa, oltre a poter effettuare dei salti alti venti metri e sdraiarsi al suolo continuando a sparare. Sparsi per il livello, totalmente lineare nell'evoluzione, troveremo nuove armi: si parte con un fucile che spara sfere blu, piuttosto inefficace, ma non mancano fucili laser, missili homing, sparo multiplo, lanciagranate e lanciafiamme. Le armi vengono rinvenute in apposite casse o sganciate da generose losanghe volanti, a patto che si riescano a colpire. Le armi non sono potenziabili, e quel che è peggio si perdono integralmente quando si muore. I livelli sono popolati di boss intermedi, in genere piuttosto semplici da eliminare, e terminano con un mostro finale. Per quanto riguarda le sezioni in terza persona, la meccanica di gioco è sostanzialmente identica: ci sono mostri da uccidere, le armi sono le stesse, possiamo saltare, sdraiarci, sparare in su e in giù e così via. Per quanto riguarda la grafica, ci troviamo di fronte a una miseria visuale da far impallidire le strade di Torino a novembre. Se questo gioco fosse uscito dieci anni fa, la semplicità degli sfondi, la bruttezza degli *sprite*, per altro microscopici e impastati come di rado si è potuto vedere, il *frame rate* che crolla non appena ci sono tre mostri di

...per non parlare del sonoro, ovviamente.

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD

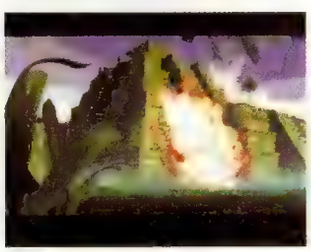
Titolo : C: The Contra Adv.
Casa : Konami
Versione : Americana
N° Giocatori: 1-2
Genere : Sparatutto

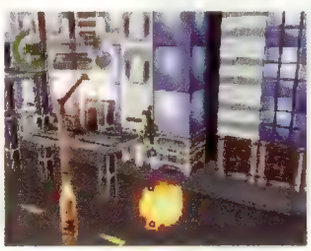
taglia un po' sopra la media e lo squallore delle sezioni in terza persona si potrebbero anche tollerare. Di certo, presentare un gioco simile oggi significa sputare addosso ai videogiocatori. Questo *Contra* si potrebbe inserire di soppiatto in una collezione di *retrogaming* e nessuno se ne accorgerebbe. Dal punto di vista grafico non esiste il minimo accenno a qualcosa di esteticamente piacevole, innovativo, accattivante... per lo meno carino! Il colmo è la mancanza della classica introduzione FMV, che anche nei casi più gravi, per qualche momento, fa ben sperare. Per quanto riguarda il sonoro, non c'è molto da dire: vi lascio immaginarne la qualità a fronte del resto. Questi gli aspetti salienti di *Contra* dal punto di vista estetico: in realtà anche la meccanica di gioco è così semplicistica da far rabbrividire. Dove sono finite le dozzine di armi potenziabili, gestibili in più modi, i mostri finale da far gridare dallo spavento e via di seguito? Pur se impostato in modo completamente diverso, pensiamo a *Einhander*, di fatto uno sparatutto al pari di *Contra Adventure*: SquareSoft, conscia che il genere, vecchio di secoli, andava rinverdito per convincere ancora, si è spremuta il cervellino. Lo stesso non si può certo dire dei creatori di *Contra*. Passiamo ai controlli, per fortuna accettabili. In modalità analogica sono viscidi, ma col normale pad digitale sono comodi. Nel modo in terza persona rimangono comunque scadenti. La giocabilità, se ci si limita a una partita, non è del tutto infima, ma ben presto la semplicità della grafica, la linearità del titolo e gli altri difetti già visti inducono il giocatore, una volta che le vite sono finite, a riutilizzare il CD come complemento d'arredo. Forse il gioco è indirizzato ai bambini di massimo dieci anni, è possibile: in questo caso, se *Contra* fosse il loro primo videogioco in assoluto, potrebbero anche giocarci qualche ora. Ma non di più. Niente da fare: se essere egemone porta PlayStation a dover fruire di *software* del genere, forse l'arrivo di nuove console va salutato come una boccata d'ossigeno. Magari un po' di fuffa si sposterà verso altre piattaforme...

SHUB

LE CASSE CONTENGONO ARMI DI OGNI TIPO. ADESSO POTETE DORMIRE PIÙ TRANQUILLI LA NOTTE...

Commento **Che dire di questo gioco? Sinceramente non credo possa interessare a nessuno. I fan della serie *Contra* non potrebbero che arrivare adodiare le piroette dell'omino e le palline blu che si ostina a sparare a destra e a manca. Grafica ridicola, *gameplay* da alba dei videogiochi, semplicità spartana in ogni aspetto, a partire dai menu che paiono portati di peso dai giochi per Amiga più brutti... ci siamo capiti. Konami, Konami...**





Pro...

- *La prima partita può anche divertire*
- *...al limite anche la seconda*

Contro...

- *Grafica squallida*
- *Meccanica di gioco banalissima*

Grafica : 50
Sonoro : 50
Giocabilità : 50
Longevità : 60
Originalità : 40

50

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 - Fax 011/606.89.85
E-MAIL: ADELG@TIN.IT **STAI PER APRIRE UN NUOVO PUNTO VENDITA? CONTATTACI AL PIÙ PRESTO**

Il Mondo del Gioco
Moncalieri • Torino
Corso Roma, 48

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

GIOCHI PER GAME BOY e PC

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

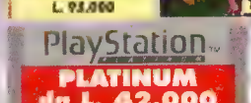
PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 35.000
ACC JOYPAD SONY	L. 39.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACC RGB SCART	L. 29.000
ACC RFU ADAPTOR	L. 45.000
ACTUA TENNIS	L. 92.000
ALL STAR TENNIS 99	L. 99.000
ALIEN RESURECTION	TELEFONARE
ALUNDRA	L. 89.000
APOCALYPSE	L. 89.000
ARMOURED CORE	TELEFONARE
AYRTON SENNA KART 2	L. 79.000
ASSAULT	TELEFONARE
ASTERIX	L. 92.000
BABI UNIVERSE	L. 75.000
BATMAN E ROBIN	L. 89.000
BLAST RADIUS	TELEFONARE
BLASTO	L. 79.000
BLOODY ROAR	L. 89.000
BOMBERMAN WORLD	L. 89.000
BREATH OF FIRE 3	L. 95.000
BRIAN LARA CRICKET	TELEFONARE
BROKEN SWORD 2	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUST A MOVIE III	L. 69.000
BUSCHIDO BLADE 2	TELEFONARE
C3 RACING	TELEFONARE
COLONY WARS 2	TELEFONARE
CONSTRUCTOR (ITA)	L. 95.000
COOL BOARDERS 2	L. 82.000
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000
CRIME KILLER	L. 89.000
CRITICAL DEPT	TELEFONARE
CROC	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	L. 85.000
DISCWORLD 2	L. 82.000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	L. 95.000
EARTH WORM JIM 3D	L. 89.000
ECHO NIGHT	TELEFONARE
FIFA '98	L. 69.000
FIFTH ELEMENT	L. 87.000
FINAL FANTASY VII	L. 92.000
FINAL FANTASY TACTICS JAP	DISPONIBILE
FLUID	L. 79.000
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORSAKEN	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GLOBAL DOMINATION	TELEFONARE
GOST IN THE SHELL	L. 89.000
GRAN TURISMO	TELEFONARE
HEART OFF DARKNESS	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
INT. SUP. STAR SOCCER '98	OFFERTISSIMA
KULA WORLD	TELEFONARE
LEGGEND	TELEFONARE
LUNATIK	L. 92.000
MAN IN BLACK	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000
MEDIEVIL	TELEFONARE
MORTAL COMBAT 4	L. 93.000
MOTO RACER	L. 89.000
MOTO RACER 2	L. 89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE
NBA '98	L. 69.000
NEED FOR SPEED III	L. 89.000
NEWMAN HAAS	TELEFONARE
NFL EXTREME	L. 87.000
NHL '98	L. 69.000
NHL FACE OFF '98	L. 79.000
NINJA	TELEFONARE
NUCLEAR STRIKE	L. 89.000
ODD WORLD 2	L. 92.000
ODT	TELEFONARE
ONE	L. 55.000
PANDEMONIUM 2	L. 55.000
PFA SOCCER MANAGER	L. 89.000
PITFALL 3D	L. 89.000
PLAYER MANAGER 98-99	L. 89.000
POINT BLACK X G CON	L. 75.000
POPULOS THE 3RD COMING	TELEFONARE
RC STUNT COPTER	L. 92.000
ROAD RASH 3D	TELEFONARE
RUSH DOWN	TELEFONARE
SAN FRANCISCO RUSH	TELEFONARE
SCARS	TELEFONARE
SENSIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SHADOW GUNNER	TELEFONARE
SIM CITY 2000	L. 59.000
SMALL SOLDIER	TELEFONARE
SPAWN	L. 75.000
SPEC OPS	TELEFONARE
SPICE WORLD	L. 49.000
SPYRO THE DRAGON	L. 89.000
SUI KODEN	L. 79.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STEEL REIGN	TELEFONARE
STREET FIGHTER COLLECTION	L. 89.000
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
SUPER CROSS '98	L. 92.000
SUPER PUZZLE FX 2	L. 59.000
T'AI FU	L. 79.000
TENCHU	TELEFONARE
TEKKEN 3	L. 92.000
THE FIFTH ELEMENT	TELEFONARE
THE LOST WORLD	L. 89.000
THE NEED FOR SPEED III	TELEFONARE
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000
TOMB RAIDER 2	L. 95.000
TOMB RAIDER III	TELEFONARE
TOMBI	L. 89.000
UNHOLY WAR	TELEFONARE
V 2000	L. 89.000
VICTORY BOXING 2	L. 95.000
V. VOLLEY	TELEFONARE
VR SPORTS FOOTBALL	L. 99.000
WAR KRAFT 2	L. 69.000
WILD'S 9	L. 92.000
WILD ARMS	TELEFONARE
WING OVER 2	L. 89.000
WLS '99	L. 92.000
WWF WARZONE	L. 92.000
ZERO DIVIDE 2	L. 75.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

IMPORTANTE!!!
011/606.89.19

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

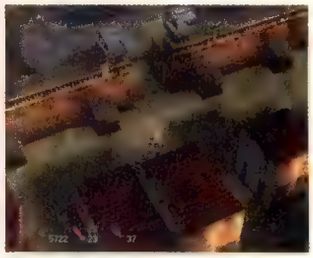


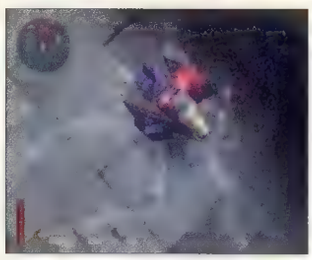
FIFA '99
TELEFONARE

TELEFONARE PER INFORMAZIONI

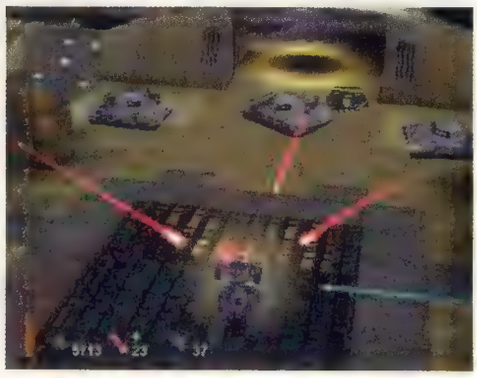
Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

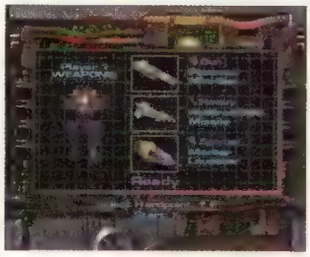
Future Cop L.A.P.D.





L'inarrestabile tendenza a proporre visioni apocalittiche e pessimistiche degli anni a venire sembra non conoscere alcun confine nel mondo dei videogiochi; catastrofi naturali, conflitti su scala globale e scenari di guerriglia urbana sono elementi costanti in molti generi videoludici, tanto in campo prettamente *arcade* (con il recente *Crime Killer*, ad esempio, recensito su SPC #50) quanto nei giochi dalla maggiore profondità (per i quali il vecchio *Syndicate* in versione Amiga regna ancora sovrano, a parer mio). A quanto pare, comunque, anche secondo Electronic Arts il futuro dell'umanità sarà a dir poco nerissimo, almeno per gli statunitensi; questo perché, stando alle previsioni della *softco* californiana, nel 2100 il crimine organizzato si sarà ampiamente imposto in Nord America, arrivando addirittura a mettere in ginocchio l'intera Los Angeles e traendo i propri formidabili profitti dalla produzione di droga e da attività di corredo come rapimenti e veri e propri assalti armati alla cittadinanza. Una situazione del genere ha ovviamente reso obsolete e inefficaci le normali forze di polizia, portando alla creazione di speciali brigate meccanizzate che, grazie all'utilizzo di sofisticatissimi *mech*, dovrebbero idealmente ristabilire l'ordine nelle strade; inutile dire a questo punto che al comando di uno dei suddetti *mech* ci sarete voi, con il difficile compito di scombinare i piani criminosi dei vostri potentissimi avversari.





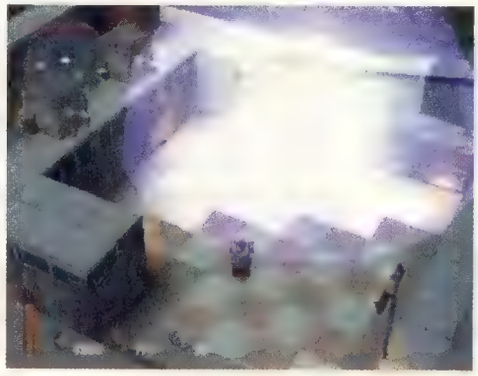
Future Cop segna l'ingresso di Electronic Arts nel settore degli *arcade* veri e propri, e a dire il vero lo fa nel modo più rumoroso possibile (come da tradizione EA, del resto); grande campagna pubblicitaria negli Stati Uniti, versioni dimostrative distribuite a valanga e una notevole quantità di recensioni favorevoli ottenute dalla stampa americana costituiscono il biglietto da visita di questo gioco, che marca inoltre il ritorno al tema sempreverde dei robot trasformisti. Il *mech* che vi ritroverete a manovrare potrà infatti assumere le sembianze di un veicolo motorizzato sospeso a pochi centimetri dal suolo, con cui sarete in grado di spostarvi velocemente da una sezione all'altra degli estesi livelli che compongono la missione affidata al vostro alter ego digitale; si tratta comunque di un'opzione di secondo piano, dato che la forma robotica è quella a cui dovrete ricorrere più spesso nel corso del gioco. Il futuristico bipede meccanico in dotazione alla polizia è infatti un vero gioiello tecnologico, in grado di trasportare contemporaneamente tre diversi armamenti (selezionabili tra quelli messi a disposizione prima di ogni missione) e dotato di un'utilissima funzione di salto; può inoltre spostarsi lateralmente e muoversi con precisione nelle zone più strette e complesse, in cui la cautela costituisce la chiave del successo. O almeno questo è quello che dicono gli sviluppatori di Electronic Arts.

OOOOOPS, LA SITUAZIONE NON È DELLE MIGLIORI...

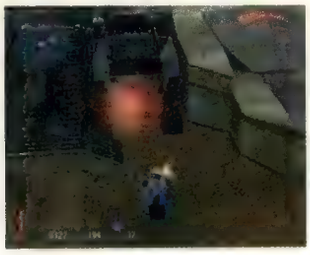
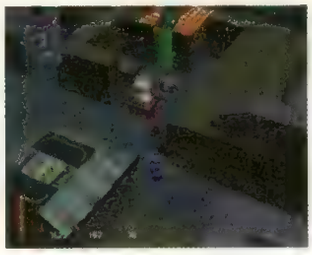
QUESTA SÌ CHE È UN'ESPLOSIONE!!!

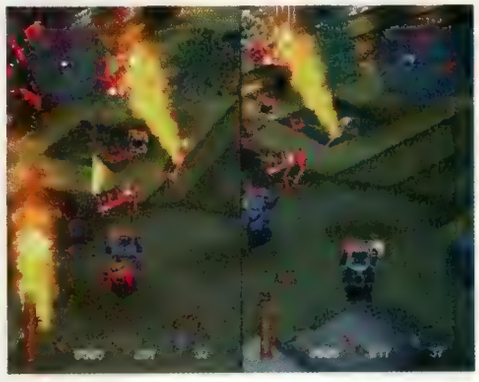
BUDDA-BUDDA-BUDDA!

A ben vedere, ***Future Cop*** non è in effetti privo di elementi strategici che, seppur non predominanti rispetto alla natura distruttiva del *gameplay*, riescono comunque a donare una certa varietà all'esperienza di gioco. Le munizioni del *mech*, ad esempio, sono limitate per tutte le armi a disposizione, e andranno rimpinguate al momento giu-



Titolo : FUTURE COP L.A.P.D.
Casa : ELECTRONIC ARTS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-2
Genere : AZIONE/SPARATUTTO



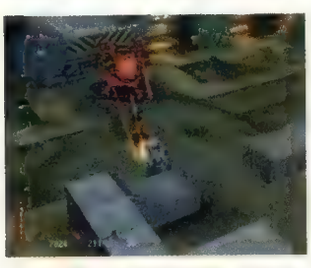
sto tramite gli appositi punti di rifornimento; lo stesso discorso vale per l'energia del robot, mentre sono da trattare in modo diverso i potenziamenti dell'arsenale, che andranno utilizzati nel luogo giusto al momento giusto (ovvero contro gli avversari più ingombranti e arrabbiati). I livelli sono inoltre vasti e ben strutturati, si sviluppano su diversi piani di altezza e sono solitamente disseminati di interruttori e barriere energetiche da disattivare; niente di nuovo sotto il sole, quindi, ma ciò non toglie che la risoluzione di *puzzle* elementari in un gioco dal ritmo estremamente serrato possa comunque risultare attraente e stimolante. E poi ovviamente ci sono le sparatorie, cuore pulsante del gioco e dello spettacolo offerto dal pregevole motore grafico; già dai primi livelli ***Future Cop*** si configura palesemente come un massacro su larga scala, a cui le ambientazioni urbane rendono pienamente giustizia. Le temibilissime installazioni fisse sono praticamente dappertutto, la fanteria nemica abbonda in ogni momento (e può essere facilmente schiacciata dal vostro *mech*, per la gioia dei seguaci dello *splatter*) e i veicoli da eliminare sono tantissimi e sempre aggressivi; ogni singolo scontro a fuoco si risolve in una caterva di esplosioni fenomenali, boati assordanti e rottami che piovono dal cielo, mentre le navi abbattute si schiantano al suolo e i raggi laser colorano il cielo. Lo scenario proposto è in poche parole esaltante e coinvolgente, e la progressiva infiltrazione all'interno dei punti caldi degli avamposti nemici saprà sicuramente regalarvi più di un brivido, anche grazie alla presenza degli immancabili boss da affrontare ed eliminare.

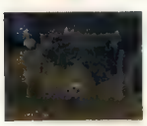
BRAKK - BRAKKA - BRAKKA !

Future Cop non è inoltre avaro di soddisfazioni neanche per quanto riguarda le modalità *multiplayer*, realizzate (come da manuale) grazie alla divisione dello schermo in due parti. In questo caso ai giocatori vengono fornite due possibilità di scelta che li porteranno a cooperare nel corso delle missioni standard o a combattersi in arene appositamente preparate, che non limiteranno comunque lo scontro al classico *deathmatch*. La modalità "testa a testa" è infatti basata sulla difesa della propria base e sulla contemporanea distruzione di quella dell'antagonista umano, con l'esplicita richiesta di un approccio moderatamente strategico volto ad annientare le installazioni nemiche senza dimenticare di preservare le proprie risorse. Il tutto è sicuramente più divertente da giocare che da spiegare, ed è stato tra l'altro uno dei fattori che hanno entusiasmato maggiormente la critica d'oltreoceano. Critica che ha però individuato in ***Future Cop*** gli stessi difetti balzati all'occhio del sottoscritto, notevolmente infastidito dalla natura stessa dei problemi in questione e dal contrasto tra la generale eccellenza del gioco e la banalità degli errori commessi dai programmatori. Tanto per cominciare, la telecamera virtuale deputata a seguire le vostre gesta non si trova esattamente a proprio agio negli ambienti stretti e nelle visuali ravvicinate; in entrambi i casi infatti il vostro *mech* finirà spesso e volentieri per essere nascosto alla vista, incassando quindi colpi su colpi e andando ad incastrarsi un po' ovunque. Ben più spiacevole e dannosa è la seconda imprecisione del gioco, riscontrata stavolta nel sistema di controllo e più precisamente nei salti e nelle sezioni sospese dei livelli. A riprova di questo vi basterà una sola partita per accorgervi che i balzi compiuti dal *mech* sono tutt'altro che precisi e che il sistema di esecuzione degli stessi è stupidamente scomodo e inefficace; eccessiva anche la precisione richiesta nel percorrere le strette passerelle che collegano i tetti dei palazzi, da cui vi troverete a cadere sin troppo spesso con conseguente perdita di energia. Ma dove la condotta dei *designers* si è dimostrata davvero inspiegabile (almeno secondo il sottoscritto) è nella gestione dei punti di salvataggio nel corso dei livelli: non esistono! Per qualche insondabile motivo, nonostante le ambientazioni siano estremamente vaste e popolate da avversari di ogni tipo, ad ogni vita persa dovrete rifare tutto da capo; e sappiate che, per la natura stessa del gioco, perderete la maggior parte delle vite in concomitanza con gli scontri con i boss di fine livello, il che vi obbligherà a ripetere una missione che magari avevate già mentalmente archiviato...

IMMANCABILE LA MODALITÀ A DUE GIOCATORI CON SPLIT-SCREEN.

SHRAPNEL





Commento **Ci sono momenti in cui i nervi di un recensore possono essere messi duramente alla prova e questa è senza alcun dubbio una di quelle occasioni; *Future Cop* poteva infatti essere uno dei migliori *arcade* dell'anno, un festival di giocabilità e distruzione di massa con tanto di elementi strategici ed ottima tecnica di contorno. E invece i designers hanno mancato il bersaglio solo di un pelo ed è esattamente questo ad irritarmi. La scelta di far ripartire il giocatore dall'inizio del livello ad ogni vita persa è già di per sé abbastanza criticabile, ma se aggiungiamo il controllo talvolta zoppicante e i fastidiosissimi salti avremo il quadro complessivo di un potenziale capolavoro declassato (per semplice imperizia) allo stato di gioco caldamente raccomandato.**

PRO...

- *Molto divertente*
- *Ottima tecnica*

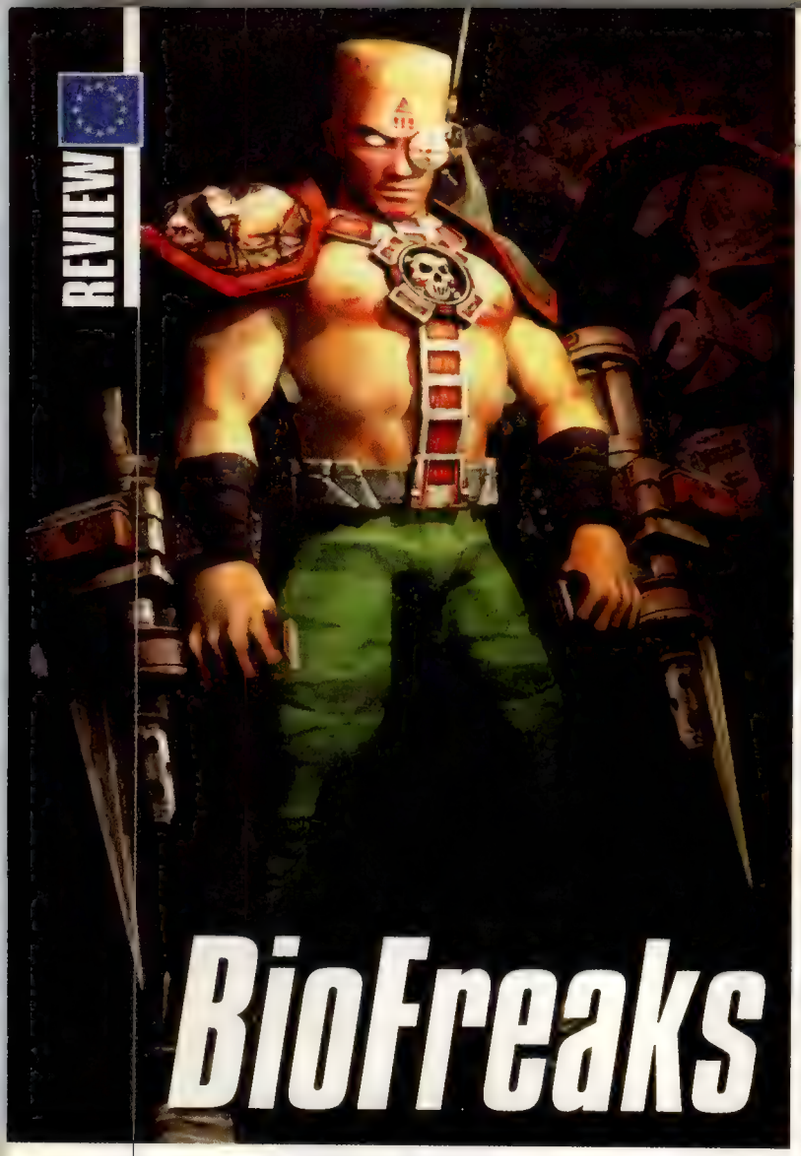
CONTRO...

- *Frustrante*
- *Controllo impreciso*

LA PAGELLA...

Grafica : **90**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **84**
Longevità : **80**
Originalità : **76**

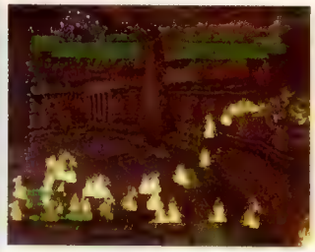
82



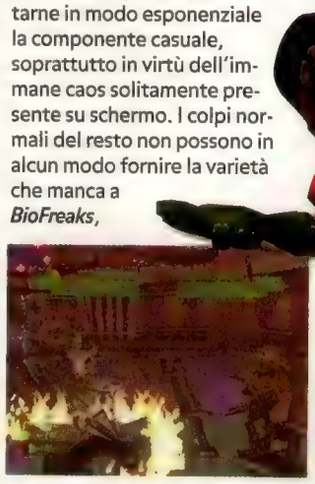
BioFreaks

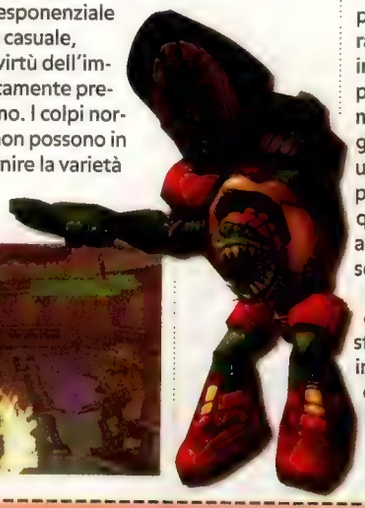
Sebbene i principi fondamentali dei picchiaduro siano gli stessi da un numero imprecisato di anni, qualcuno ogni tanto viene fuori con idee che, pur non esserendo propriamente originali, possono comunque costituire interessanti variazioni sul tema. E' questo il caso, ad esempio, di *Bloody Roar*, in cui i combattenti avevano la possibilità di tramutarsi in animali antropomorfi con nuovi colpi e nuove strategie da adottare; e potremmo anche citare *Pocket Fighter*, che pur mantenendo invariate le caratteristiche di base della serie *Street Fighter* ha adottato uno stile grafico sicuramente inconsueto. *BioFreaks* di Midway ha però ben poco da spartire con questi due giochi, risultando più simile (almeno a livello concettuale) a *Ehrgeiz* di Dream Factory e a *Mortal Kombat*, di cui riprende l'estrema violenza, introducendo però per la prima volta in un picchiaduro a 32-bit dei veri e propri *freaks*, ovvero scherzi della natura o giù di lì.

Di naturale a dire il vero i personaggi di *BioFreaks* non hanno assolutamente nulla, visto e considerato che la lista dei lottatori comprende esclusivamente esseri dal patrimonio genetico profondamente alterato, sui cui corpi sono state inoltre installate armi di ogni tipo (il rigetto, questo sconosciuto) e meccanismi di propulsione studiati per il volo su brevissime distanze. Le arene del gioco Midway sono infatti strutturate in molti casi su più livelli (e questo è il primo ed unico punto di contatto con *Ehrgeiz*), la cui "scalata" potrà essere effettuata solo con l'ausilio del proprio dispositivo di volo; quest'ultimo potrà poi essere sfruttato per ingaggiare brevi combattimenti aerei, che nella maggior parte dei casi si trasformeranno in semplici inseguimenti in cui nessuno dei due contendenti riuscirà a colpire l'altro. Tornando alle basi del *gameplay* c'è da registrare una notevole importanza degli attacchi eseguiti con le armi a lunga gittata in dotazione ad ognuno dei personaggi; si tratta di una caratteristica che tende a isolare *BioFreaks* da qualunque altro picchiaduro convenzionale, ma non è detto che questo debba necessariamente essere un fattore positivo. La frequenza di questi attacchi è infatti eccessiva e riveste un ruolo troppo importante nell'economia degli scontri, sminuendo notevolmente la profondità tattica e la destrezza abitualmente richiesta dai *beat'em up* di alto livello. Anche la CPU sembra uniformarsi allegramente allo stile imposto dai *designer*, facendo un utilizzo smodato e snervante di vampate di fuoco, ruote dentate volanti, sfere al plasma e pallottole rinforzate; si tratta di una condotta di gioco che tende alla lunga ad appiattire lo svolgimento delle partite e aumentarne in modo esponenziale la componente casuale, soprattutto in virtù dell'immane caos solitamente presente su schermo. I colpi normali del resto non possono in alcun modo fornire la varietà che manca a *BioFreaks*, dato che ad un rapido esame risultano ripetitivi e poco ispirati, nonché piagati da scarsa efficacia. Altre caratteristiche fondamentali del gioco sono la reale tridimensionalità delle arene (e quindi dell'azione) e gli esagerati spargimenti di sangue, con tanto di membra mutilate in seguito agli attacchi più cruenti; risulta inoltre essenziale ai fini dello stile scelto da Midway il *character design*, composto da personaggi visibilmente innaturali e cattivissimi, ma comunque in larga parte ridicoli e privi di personalità. E' infine discreto il motore grafico alla base del gioco, in grado di muovere con una certa disinvoltura le complesse arene all'interno delle quali andrete a smembrare ed affettare i lottatori; questi ultimi sono realizzati in modo solido e competente, con *texture* e poligoni che raramente accusano sfarfallii e sparizioni. Mediocre invece la sezione audio, in linea con quello che è in fin dei conti lo spirito generale del gioco.



(Sopra) Qualche schizzo di sangue qua e là...





SHRAPNEL

Commento **Mentre si gioca a *BioFreaks* le parole "vuoto" e "caotico" sono quelle che vengono più spesso in mente, e questo non è certo incoraggiante; il titolo Midway sembra infatti esser nato per dare ragione a chi bolla i picchiaduro come un genere elementare e privo di qualsiasi spessore, adatto solo agli smanettoni incalliti. In *BioFreaks* troverete principalmente avversari dal comportamento ripetitivo, pochissima varietà e un *gameplay* ridotto ai classici pestoni sui tasti, oltre ad un pizzico di originalità che (ovviamente) non riesce certo a redimere l'ennesimo prodotto incapace di attrarre e suscitare interesse. Buona l'idea, in definitiva, ma tra due mesi avremo già dimenticato l'esecuzione.**

Titolo : BioFreaks
Casa : Midawy/Saffire
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Picchiaduro

Pro...
- *Buon motore grafico*
- *Potenzialmente "diverso"*

Contro...
- *Gameplay elementare*
- *Tecnica e tattica latitanti*

La Pagella...

Grafica : **80**
Sonoro : **62**
Giocabilità : **64**
Longevità : **58**
Originalità : **72**

62

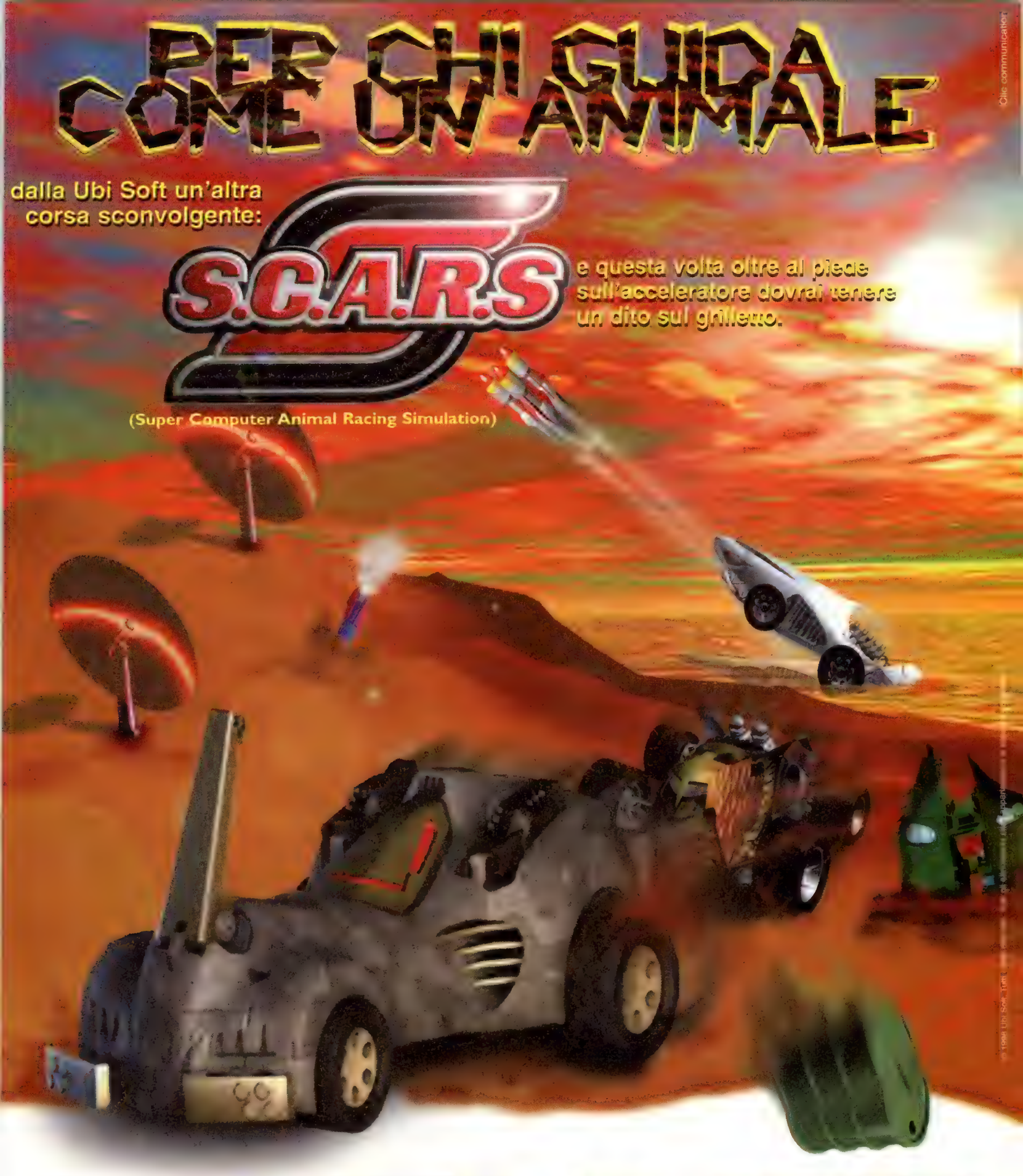
PER CHI GUIDA COME UN ANIMALE

dalla Ubi Soft un'altra corsa sconvolgente:

S.C.A.R.S

(Super Computer Animal Racing Simulation)

e questa volta oltre al piede sull'acceleratore dovrai tenere un dito sul grilletto.



Distribuito da:

GIG ELECTRONICS

Distribuito da:

PC CD

3D

vivid image

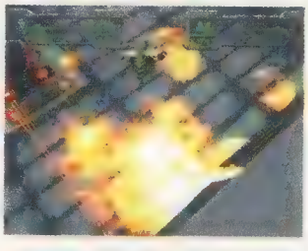
© 1998 Vivid Image.
Graphics and Sound
FX Copyright
Ubi Soft/Vivid Image

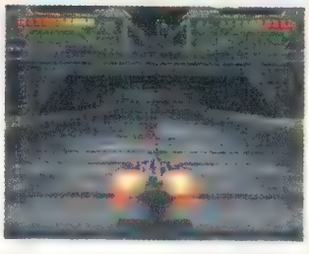
Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

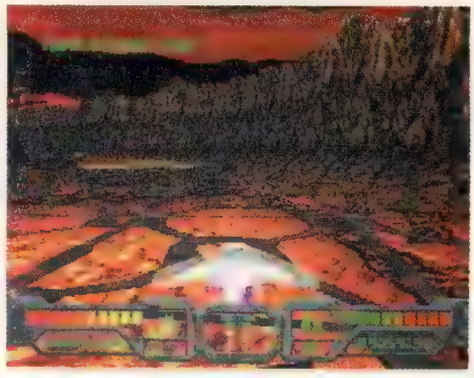
Eliminator

Se foste un prigioniero di guerra, condannato a finire i vostri giorni di soldato in un carcere di massima sicurezza dimenticato su qualche asteroide della fascia, di certo vedreste di buon occhio la possibilità di guadagnarvi la libertà, qualsiasi possa essere il prezzo da pagare. Nel nostro caso, o meglio nel caso di *Eliminator*, lo scotto consiste nel testare le nuove armi del nemico in arene opportunamente predisposte: in altre parole, nel diventare il bersaglio dei gingilli bellici che le teste d'uovo nemiche sfornano come pagnotte.

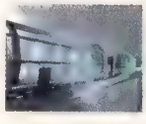




Per rendere le cose più interessanti e rischiose, i nostri benefattori hanno ben pensato di inserire nel nostro velivolo un ordigno a orologeria. Se ci si attarda troppo nella scoperta delle bellezze naturalistiche delle arene di guerra si rischia di continuare il giro turistico spalmati sulle pareti. In giro è possibile, come da tradizione, rimediare dei *time-bonus* in grado di aumentare il tempo a nostra disposizione. ***Eliminator*** consiste, in sostanza, in uno sparatutto in 3D in cui si controlla una navicella, a metà tra un *hovercraft* da guerra e una delle navette di ***WipEout***. Come sempre avremo a disposizione varie armi e missili di diversa natura, che dovremo raccogliere in giro per le arene: missili, missili tripli, granate e così via. Non mancano invulnerabilità momentanea, *medikit* per riparare i danni del velivolo e quant'altro. Una volta entrati in una nuova area di gioco, i cancelli si chiuderanno e sarà necessario eliminare la presenza nemica per poter continuare. Le arene sono raccordate da tunnel, anch'essi pieni di mostri, che è però possibile evitare di uccidere. Sono disponibili sei velivoli, ciascuno dei quali caratterizzato da differenti attitudini: velocità, resistenza ai colpi, potenza di fuoco e così via. È presente anche il gioco a due, in *split-screen* orizzontale: i giocatori dovranno massacrarsi a vicenda per il piacere della folla. Dal punto di vista grafico, *Eliminator* si presenta con un motore 3D di bassa lega: scarsità di effetti speciali (ci si limita a qualche lucetta e ad esplosioni da abbecedario), oggetti 3D raccapriccianti, così brutti da sembrare addirittura in *bitmap*, *texture* assolutamente pessime, con *pixel* grandi come i quadretti della tovaglia della nonna, e così via. Al di là delle considerazioni prettamente tecniche, la grafica è scialba, poco colorata, scarsamente realistica e per nulla coinvolgente. La velocità del 3D è buona, ma ci sarebbe da stupirsi del contrario, dal momento che su schermo non c'è nulla eccetto la nostra microscopica e orrenda navetta e qualche mostro altrettanto brutto e piccolo. Errori di *clipping* e *sorting* sono presenti in buona dose, difetto ormai totalmente inaccettabile, visto cosa si è riuscito a fare con PlayStation. Il sonoro è medio-



Sigh, c'era una volta Psygnosis, la migliore software house europea...



cre, o meglio non è così scadente da dare fastidio, anche se ci manca poco: la musica, del rock spaccatimpani da quattro soldi, dovrebbe infervorare il giocatore ma ottiene lo scopo di far abbassare il volume del televisore, mentre gli effetti sembrano provenire da qualche CD-ROM per programmatori in erba. I controlli, per lo meno, non sono del tutto inefficaci: è supportato il *Dual Shock*, tanto a livello di controlli analogici, non particolarmente convincenti, che per quanto riguarda il *feedback*, presente ma non certo esaltante. Il gioco a due è quasi privo di senso, quanto, del resto, la modalità a singolo giocatore. La giocabilità non c'è: il *concept* fa acqua da tutte le parti, il coinvolgimento è nullo, la realizzazione tecnica non lascia spazio a speranze e in men che non si dica la mano scivola fulminea vesto il tasto di *reset* di PlayStation. Unica nota positiva è rappresentata dai vari menu che precedono la partita vera e propria, davvero ben realizzati. La ciliegina sulla torta, per chiudere in bellezza, sono i tempi di caricamento: per un momento, la mente è volata ai tempi dello Spectrum e dei giochi su cassetta. In sincerità, viene da chiedersi cosa mai *Eliminator* abbia da caricare, in quanto ciò che poi effettivamente si vede sullo schermo è ben poco...

SHUB

Commento ***Eliminator*** **è il simbolo della decadenza della qualità dei titoli PlayStation. Pare impossibile che Psygnosis, dopo essersi ritagliata un'immagine gloriosa con giochi del calibro di *WipEout 2097*, per non citare produzioni dei tempi dei 16-bit, si abbassi a pubblicare un gioco come questo, che solo mendacemente potrebbe essere ritratto come qualcosa di più di un misero tentativo di vendere un paio di copie. Sinceramente non troviamo alcun aspetto positivo che possa indurre ad interessarsi di *Eliminator*. Tutto qui.**

Titolo : ELIMINATOR
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPARATUTTO

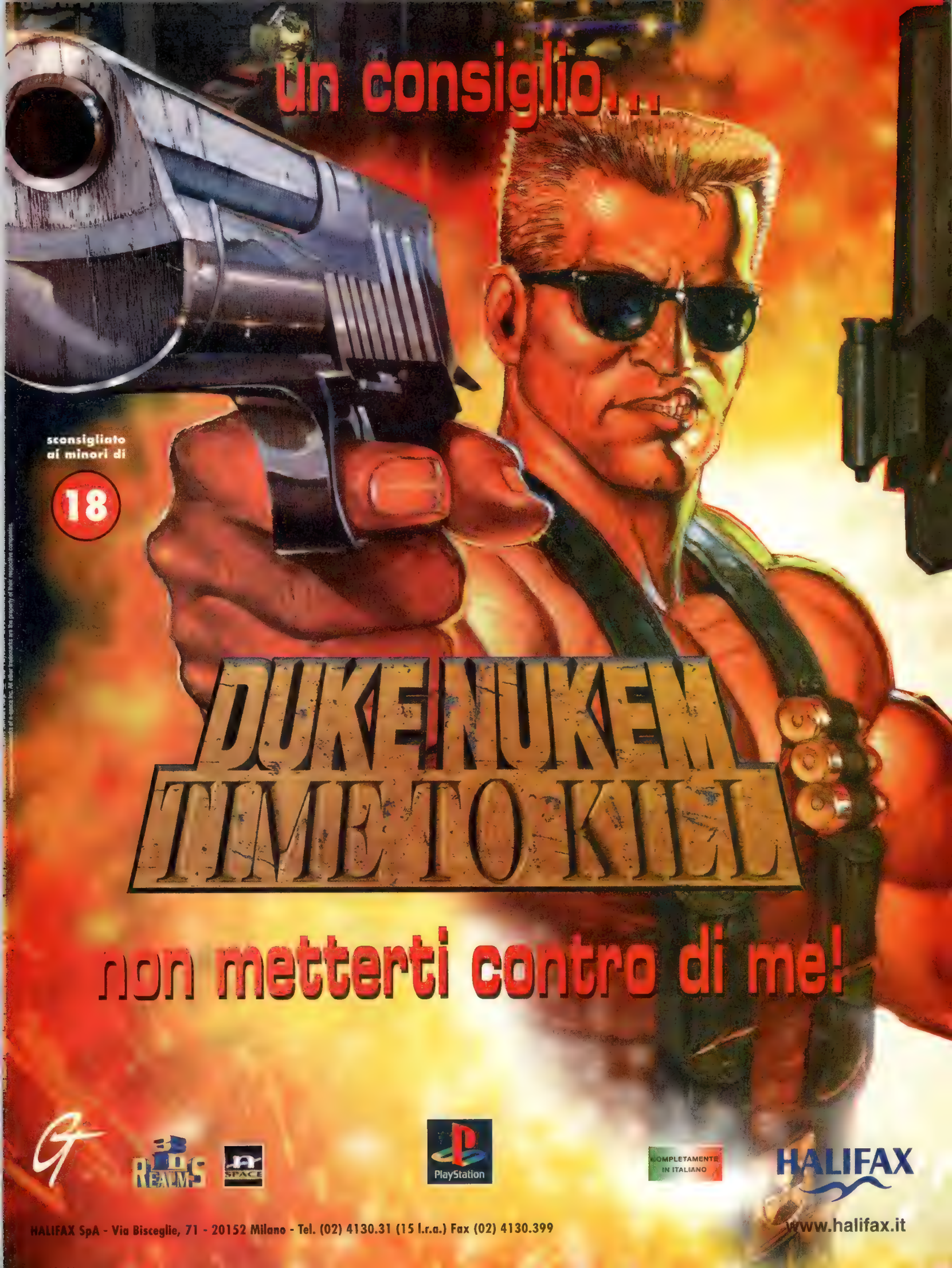
PRO...
- Belli i menù...
- ...e nient'altro

CONTRO...
- Pessima realizzazione tecnica
- Concept scadente

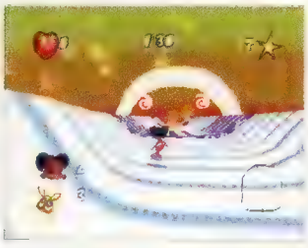
LA PAGELLA...

Grafica : **40**
Sonoro : **50**
Giocabilità : **50**
Longevità : **60**
Originalità : **30**

40


un consiglio...
sconsigliato ai minori di
18
DUKE NUKEM
TIME TO KILL
non metterti contro di me!
REALMS
SPACE
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it

Psybadek



Dopo essersi rese conto dell'incredibile inflazione di titoli pubblicati negli ultimi tempi per PlayStation, sembra che parecchie *software house* stiano cominciando a capire come il successo di un videogioco sia spesso legato alla capacità di saper proporre, all'interno del prodotto, elementi di diversificazione che gli consentano di emergere dalla marea di titoli-fotocopia che hanno ormai invaso il mercato dei *videogames*. Potrebbe dunque spiegarsi in tal senso l'idea di Psygnosis di realizzare con il nuovissimo *Psybadek* un gioco che, andando ad attingere elementi da generi videoludici apparentemente incompatibili, potesse stupire e colpire positivamente l'utente con la propria originalità.
In effetti devo ammettere che scorrendo le foto di *Psybadek* diffuse da Psygnosis nei mesi scorsi, a causa della particolarità del titolo, mi ero fatto un'idea completamente sbagliata di che tipo di gioco potesse essere. Siccome credo di non essere stato l'unico a farsi trarre in inganno da tali immagini riterrei opportuno iniziare la presente recensione sottolineando che *Psybadek* non è l'ennesima simulazione di *snowboard*, bensì uno stranissimo tipo di *platform* 3D.

NONOSTANTE L'ASPETTO SORNIONE GLI PSICOPINGUINI VI DARANNO DEL FILO DA TORCERE...

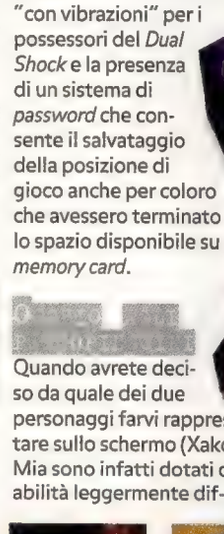
Titolo : PSYBADEK
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

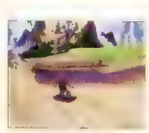
[illegible]

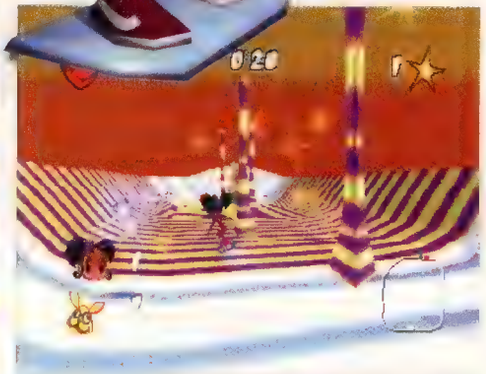
La trama intorno alla quale si svolge l'azione è più o meno la stessa di tutti gli altri quattro milioni di *platform* disponibili per console. Nei panni dell'eroe di turno (in questo caso potrete scegliere tra Xako o la sua fidanzata Mia) dovrete avventurarvi nel solito mondo popolato da nemici di ogni genere, una volta sconfitti i quali potrete eseguire il salvataggio di alcuni ostaggi. La novità consiste nel fatto che stavolta, invece di procedere all'esplorazione comandando un personaggio "a piedi" (analogamente a quanto succede nei vari *Mario, Gex, Croc* e così via), il vostro rappresentante sullo schermo si muoverà servendosi di un futuristico *hoverboard*, ovvero una specie di skateboard volante, per intenderci, molto simile a quello usato da Michael J. Fox nel celebre *Ritorno al Futuro 2*. Naturalmente tale mezzo, con il procedere del gioco e con la raccolta di alcuni *power-up*, potrà essere potenziato e migliorato e, allo stesso modo, i due protagonisti con il passare del tempo verranno messi in grado di eseguire nuovi tipi di acrobazie e *tricks*. Già dal FMV introduttivo, molto colorato e fumettoso, è possibile individuare l'impostazione "orientaleggiante" che costituisce la costante di tutto il gioco. Per accentuare il clima di simpatia e spensieratezza che regna nel titolo, la dichiarata intenzione dei programmatori è stata infatti quella di realizzare situazioni e ambientazioni chiaramente ispirate allo stile dei *manga* giapponesi. Per quanto riguarda la colonna sonora invece, il genere più sfruttato per l'accompagnamento di sottofondo è costituito da un *funky* abbastanza orecchiabile (e d'altronde non poteva essere altrimenti in un *videogame* dove i protagonisti si muovono in skateboard). Anche la schermata delle opzioni non offre particolari novità rispetto allo standard dei *platform*: in particolare si segnalano solo la possibilità di attivare la modalità "con vibrazioni" per i possessori del *Dual Shock* e la presenza di un sistema di *password* che consente il salvataggio della posizione di gioco anche per coloro che avessero terminato lo spazio disponibile su *memory card*.

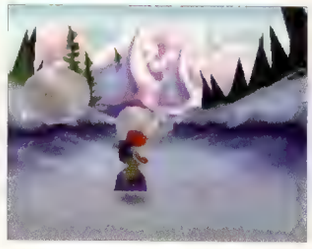
[illegible]

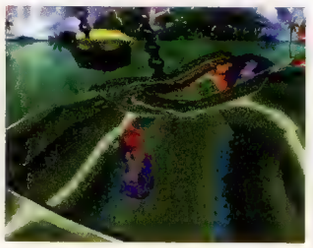
Quando avrete deciso da quale dei due personaggi farvi rappresentare sullo schermo (Xako e Mia sono infatti dotati di abilità leggermente differenti e possono avere accesso a differenti livelli segreti) sarà il momento di dedicarvi all'azione vera e propria. All'inizio vi sarà consentito di fare un po' di pratica con il sistema di controllo in un'area per così dire neutra, dopodiché, grazie a un sistema di teletrasportatori simile a quello visto in *Crash Bandicoot 2*, potrete muovervi tra i vari mondi di *Psybadek* scegliendo il primo livello da affrontare. Le ambientazioni principali sono quattro (Mountains, Jungle, Desert e Underworld) e ognuna di queste è suddivisa in varie sottosezioni per un totale di oltre 40 *stage*. All'ingresso di ogni livello durante la sequenza di caricamento vi saranno di volta in volta indicati gli obiettivi da raggiungere e i nemici da affrontare: bisogna dire che in questo



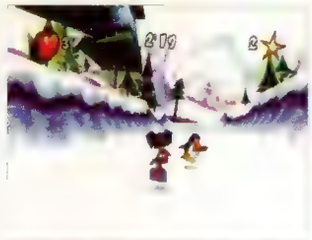






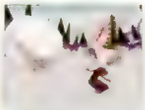


caso tali informazioni non si rivelano, come spesso succede in altri titoli analoghi, una presenza solo folcloristica, perché in *Psybadek* i generi di missioni da portare a compimento sono decisamente vari e senza indicazioni non sarebbe molto semplice capire subito cosa fare ogni volta. A seconda delle situazioni vi ritroverete quindi a muovervi in ambientazioni "aperte" (esplorazione libera delle varie aree come in *Gex* o *Mario 64*), a partecipare a spericolate competizioni (su piste simili a quelle utilizzate per i bob), o sarete semplicemente depositati su particolari piattaforme dalle quali dovrete nella maggior parte dei casi procedere all'eliminazione di alcuni nemici. Senza ombra di dubbio la prima cosa che colpisce giocando a *Psybadek* è l'ottima realizzazione tecnica del titolo: il design delle ambientazioni è molto gradevole, i personaggi denotano il buon lavoro di animazione svolto dai programmatori e gli elementi del paesaggio scorrono sullo schermo in maniera molto fluida. Il giudizio non è altrettanto positivo per quanto riguarda il sistema di controllo che, nonostante l'impiego del joypad analogico, ho trovato particolarmente impreciso nella risposta e di conseguenza assai frustrante nell'utilizzo. Considerando la notevole precisione richiesta soprattutto nei livelli "*racing style*", potete facilmente immaginare il disappunto provato nel continuare a finire contro un albero o un qualsiasi altro ostacolo, solo a causa delle difficoltà di controllo. Purtroppo tale inconveniente danneggia in modo abbastanza serio anche la giocabilità e in generale la fruibilità del titolo: il dover ripetere quattro o cinque volte uno stesso livello per colpa dell'imprecisione dei comandi (che spesso rende ostici passaggi abbastanza elementari) è davvero fastidioso e potrebbe far perdere in breve tempo la pazienza anche agli utenti meno arrendevoli.



NELLE SEZIONI "RACING" IL SENSO DI VELOCITÀ È STATO RESO IN MANIERA MOLTO EFFICACE.

IGOR



Commento **L'ottima realizzazione tecnica e la simpatia dei personaggi di *Psybadek* non riescono purtroppo a far passare in secondo piano i limiti di giocabilità dovuti al discutibile sistema di controllo. Bisogna anche dire che il titolo, sia per l'impostazione che per le situazioni di gioco che si vengono a creare, mi è sembrato indirizzato a un pubblico leggermente più giovane rispetto alla media degli utenti PlayStation (non me ne vogliano i fan Nintendo, ma questo *Psybadek* mi ha molto ricordato alcuni titoli visti su N64...): non tutti potrebbero dunque gradire il clima un po' "infantile" che caratterizza parecchie delle missioni contenute nel gioco.**

Pro...

- *Molto bello da vedere*
- *Colonna sonora azzeccata*

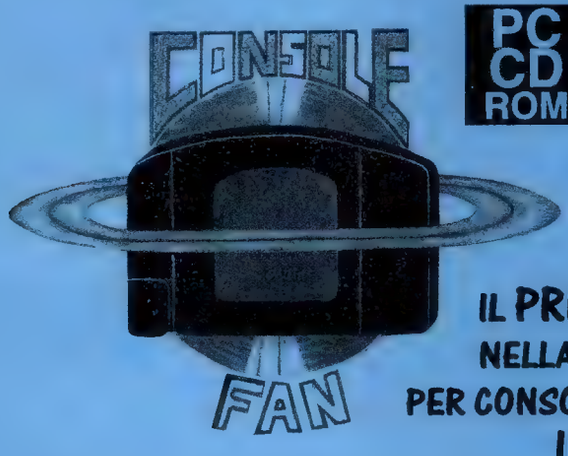
Contro...

- *Metodo di controllo poco riuscito*
- *A tratti un po' frustrante*

La Pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**89**
Giocabilità	**79**
Longevità	**82**
Originalità	**88**

80



PC CD ROM

PlayStation.

A PISA

IL PRIMO ED UNICO NEGOZIO SPECIALIZZATO
NELLA VENDITA DI VIDEOGIOCHI ED ACCESSORI
PER CONSOLE E COMPUTER.
IMPORTAZIONE DA TUTTO IL MONDO.
MODIFICA DI TUTTE LE CONSOLE, RITIRO E VENDITA DELL'USATO.

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA.

CONSOLE FAN
Via Dante Alighieri, 45
56010 Ghezzano - PISA
Tel. - Fax 050/878622

SEGA DREAMCAST
DISPONIBILE

Nintendo

SEGA SATURN

APERTO TUTTE LE DOMENICHE
orario: 16.00-20.00
CHIUSURA SETTIMANALE:
lunedì mattina
noleggio Playstation

LEGGENDO S'IMPARA.

Per sapere tutto e subito

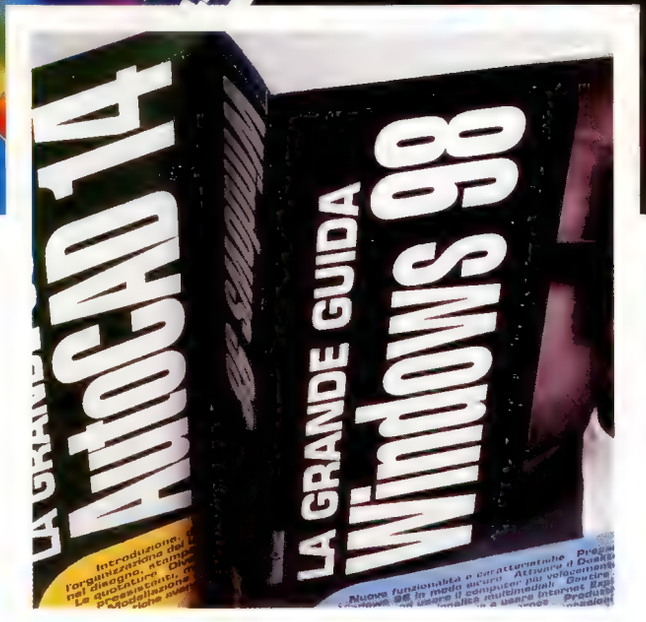
dei software più importanti,

c'è solo un modo:

si chiama Jackson Libri.

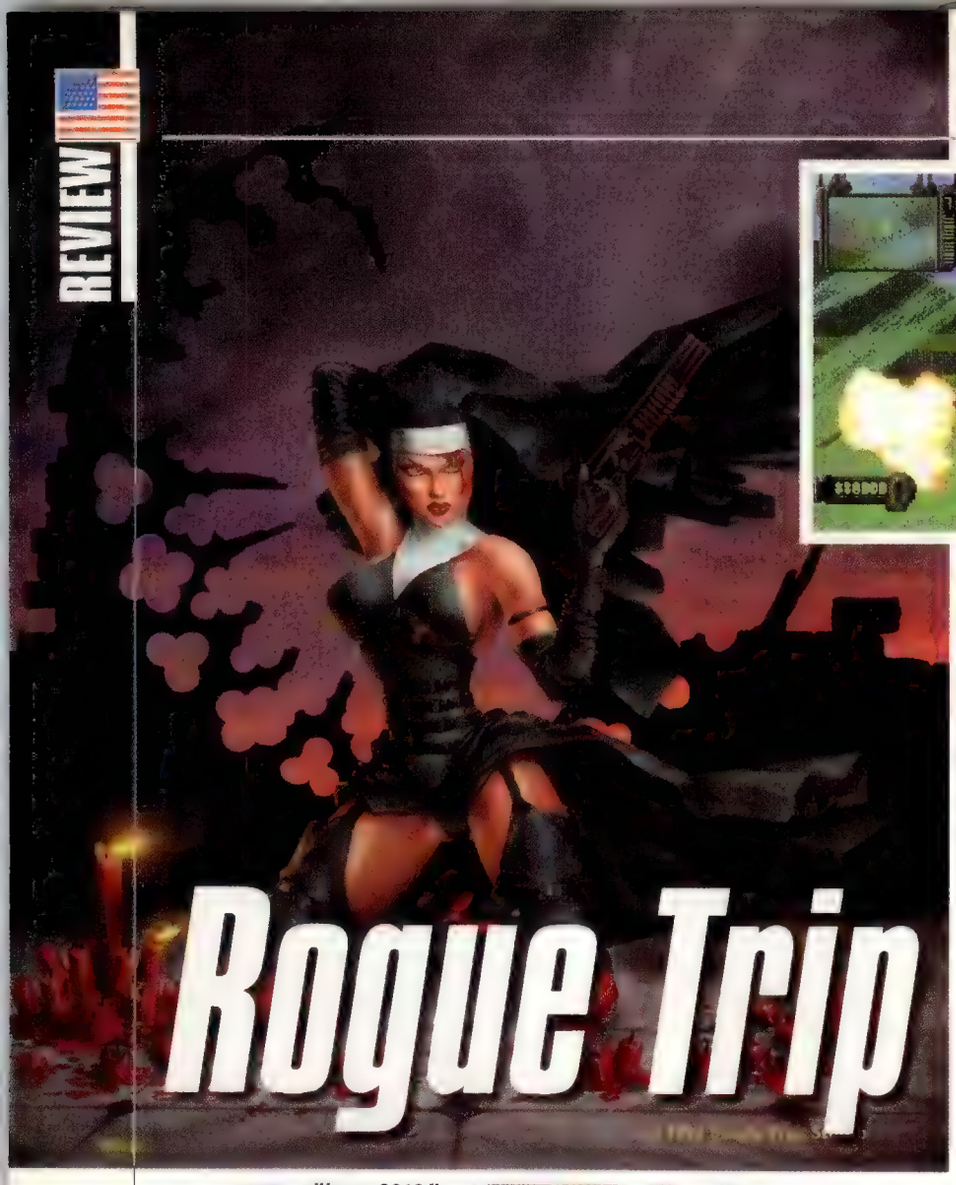
JACKSON LIBRI®

w w w . f u t u r a - g e . c o m



I GIOIELLI DELL'INFORMATICA RACCOLTI IN DUE PREZIOSE COLLANE.

Le "**Grandi Guide**", testi completi e approfonditi che spiegano alla grande i principali software. "**Usare subito**", i manuali pratici per muoversi rapidamente nel complesso mondo dell'informatica.

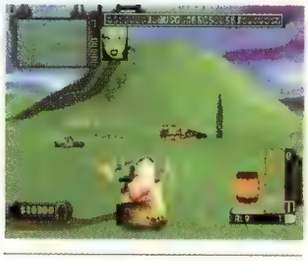


Rogue Trip

Nell'anno 2012 il mondo sta rovinando in un nuovo Medio Evo. Malattie e povertà avvelenano un pianeta ormai sprofondato nella devastazione, nell'inquinamento e nella disperazione. Alla popolazione non rimane che una via d'uscita: andare in vacanza. Ma un obeso tiranno, noto col nome di Big Daddy, si è impossessato di tutti i principali siti turistici e monopolizza l'industria della vacanza, garantendo l'accesso solamente all'alta società.

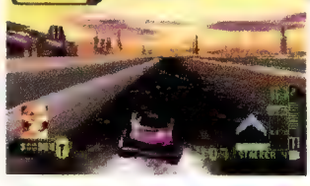
L'unico modo che la gente comune ha per accedere a questi angoli di paradiso è rappresentata dagli automercenari, una corporazione di folli dediti all'accumulo di denaro. Costoro, equipaggiati con veicoli poco credibili ma tremendamente efficaci e con armi all'ultima moda, scarrozzano i turisti nei possessi di Big Daddy, naturalmente al giusto prezzo. Se questa introduzione vi pare insensata, sappiate che in ***Rogue Trip*** la parola d'ordine è non-senso. Il nuovo prodotto dei creatori di *Car Combat* pone infatti l'accento sull'assurdo e il grottesco, cercando di creare un'atmosfera a metà tra il ridicolo e l'angosciante. E bisogna dire con un certo successo. Il gioco è impostato come il classico scontro tra macchine armate di tutto punto in arene più o meno grandi, modalità canonizzata dal vecchio ***Twisted Metal***. Su questa base, i Singletrac hanno cercato di inserire una vena innovativa: al di là del mero combattimento a suon di missili e bombe, in ***Rogue Trip*** quello che conta è scarrozzare il turista di turno in giro per le arene, il tutto per ottenere del contante fruscante. In ogni arena è infatti presente un turista che tutti gli automercenari si contendono: una volta caricato in macchina, i soldi cominceranno ad aumentare e, nel caso ci si soffermi in punti panoramici segnalati dal simbolo di una macchina fotografica, si riceveranno ulteriori emolumenti. I soldi si possono utilizzare in due modi: il primo consiste nel riparare i danni inflitti al nostro veicolo dagli altri mercenari, il secondo nel potenziare le armi in nostro possesso. Per superare vincenti un'arena è indispensabile comunque uccidere tutti i nemici, ma l'operazione risulta molto ardua se non si hanno a disposizione soldi per riparazioni e *upgrade*. Da ciò si origina un'esilarante alternanza di combattimenti selvaggi e cacce al turista danaroso. Se quest'ultimo dovesse essere raccolto da una macchina nemica è sufficiente utilizzare il *Premature Ejectulator*, che come il nome lascia intendere (ehm...) estrae il turista rendendolo disponibile alle nostre attenzioni. Come al solito, l'arsenale a disposizione del giocatore è vario e fantasioso: si comincia con la canonica mitragliatrice, che se potenziata (ogni *upgrade* costa 1.000 $) può sparare anche due o più proiettili alla volta. *Meteor* abbatte una pioggia di meteore sull'avversario: risultato devastante. *Scorcher* è il solito lanciafiamme, *Blaster* un missile ad alta potenza non *homing*, *Remote Bomb* una granata a frammentazione, *Stingers* dei missili *homing* che partono a sciami di tre, *Stalker* una testata anch'essa *homing* ma meno precisa. Innovativo il missile *Prowler*: una volta lanciato, se ne assume il controllo e si può guidare, come fosse un'aereo, direttamente sulle macchine nemiche. Divertentissimo. Sono disponibili anche una serie di *combo* per realizzare operazioni inusuali: alzare uno scudo, rubare i soldi agli avversari, rilasciare una mina, saltare "alla *Supercar*", andare su due ruote e quant'altro. Ciascuna arma, una volta upgradata, migliora la propria potenza offensiva o le capacità di ricerca automatica del bersaglio. In ***RT***, sostanzialmente, tutte le armi sono *homing*: in questo modo si evita, nella frenesia dell'azione, di dover prendere la mira al millimetro prima di sparare. Ogni personaggio è poi munito di un'abilità speciale, inerente al proprio particolare carattere e al tipo di veicolo. I rifornimenti di armi si trovano sparsi per le arene, ma al contrario di altri giochi, come ***Vigilante 8***, in cui trovare ordigni efficaci era un'impresa, in ***RT*** ce n'è davvero in abbondanza. I personag-

Si ringrazia
Halloween Games
per il CD



Titolo : Rogue Trip
Casa : GT Interactive
Versione : Americana
N° Giocatori: 1-4
Genere : Azione

Il tipico scuolabus americano è davvero immancabile nei titoli di "combattimento automobilistico"...



gi disponibili sono in tutto dodici: in sintonia con lo stile del gioco, per lo più sono dei folli alla guida di mezzi assurdi. Citiamo i casi più significativi: Sister Mary Lascivious è una sorta di monaca di Monza del 2000 alla guida di Destroying Angel, uno scuolabus riadattato, arma speciale una bomba-frammentazione. No comment. Schizo' Manic è un pazzo fuggito da un manicomio: ha ancora addosso la camicia di forza, quindi guida con i piedi. La sua vettura, Ozone, è una vecchia ambulanza la cui arma segreta è un elettroshock paralizzante. Di Richard "Dick" Biggs, alla guida di uno spaventoso camioncino delle salsicce, vi basti sapere che l'attacco speciale consiste nel colpire con il mega-wurstel pubblicitario le altre macchine. Terminata questa colorata carrellata, vale la pena spendere qualche parola sui livelli: in genere piuttosto grandi, sono geograficamente complessi e ricchi di elementi distruggibili. Non mancano, ad esempio, jumbo jet in decollo nel livello dell'aeroporto e passaggi a livello da infrangere a Washington. Anche se molte ambientazioni sono riprese da altri giochi simili, nel complesso le arene sono divertenti da esplorare. Per quanto riguarda la grafica, il gioco si assesta su un livello medio-alto. Mancano errori di *clipping* e *sorting*, e il *frame rate* è sempre alto. Il tutto però ha un aspetto un po' confuso, forse per via della risoluzione non proprio stellare. Gli effetti sono discreti e particolarmente affascinanti risultano le sospensioni indipendenti delle macchine e le strisciate sul terreno nelle curve brusche. Il sonoro è ottimo, specie per quanto riguarda le musiche: la canzone della prima arena, un pezzo ska, è davvero coinvolgente, e le altre si mantengono su buoni livelli. I controlli sono molto buoni, specie se si usa il *Dual Shock*, di cui è supportato il *force feedback* in maniera, una volta tanto, davvero convincente. La giocabilità è ottima e il gioco, nel giro di un paio di partite, risulta coinvolgente e divertente.
L'abbondanza di personaggi, armi e livelli assicurano la varietà, e la possibilità di gioco a due e quattro (in *link*) è garanzia di longevità e divertimento. Non un capolavoro, ma nel complesso un titolo molto divertente.

HMMM, UN FRONTALE CON UN 747 POTREBBE AVERE ANCHE EFFETTI NON PROPRIO PIACEVOLI SUL NOSTRO MEZZO: MEGLIO FARLO FUORI AL PIÙ PRESTO...

SHUB

Commento ***Rogue Trip*** **inserisce elementi nuovi nel classico modello del combattimento tra auto, riuscendo a variegare gli scontri a fuoco con la necessità di scarrozzare il turista e ammassare soldi per le armi e le riparazioni. Lo stile grottesco e ironico del gioco risulta gradevole e la buona realizzazione tecnica contribuisce a innalzare la giocabilità sopra la media. La presenza di ben dieci arene e dodici differenti personaggi, oltre alle numerose modalità *multiplayer*, assicura la varietà. Se cercate un'alternativa a *Vigilante 8* l'avete trovata: *Rogue Trip* risulta inferiore dal punto di vista della grafica, ma di certo è più divertente e vario.**

Pro...

- Molto giocabile
- Alquanto vario

Contro...

- Grafica poco definita
- Armi simili tra loro

In Pagella...

Grafica : **80**
Sonoro : **90**
Giocabilità : **91**
Longevità : **86**
Originalità : **80**

88

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

ACE COMBAT 2	E	88000
ACTUA TENNIS 2	E	TEL.
AIR RACE	E	68000
ALUNDRA	E	88000
BATMAN E ROBIN	E	89000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	68000
BLOODY ROAR	E	84000
BOMBERMAN WORLD	E	78000
BREATH OF FIRE 3	E	94000
BROKEN SWORD 2	E	88000
BUSHIDO BLADE	E	84000
BUSHIDO BLADE 2	J	TEL.
BUST A MOVE 2	E	48000
BUST A MOVE 3	E	64000
CAESAR'S PALACE	E	92000
CIRCUIT BREAKERS	E	TEL.
COLIN MCRAE RALLY	E	89000
COLONY WARS	E	78000
COMMAND 2C RED ALERT	E	88000
CONSTRUCTOR	E	TEL.
CRASH BANDICOOT 1	E	48000
CRASH BANDICOOT 2	E	88000
CRIME KILLER	E	88000
CRITICAL DEPTH	E	78000
DEAD OR ALIVE	E	92000
DEATHRAP DUNGEON	E	88000
DESCENT 2	E	78000
DESTRUCTION DERBY 2	E	48000
DIABLO	E	88000
DIE HARD TRILOGY	E	48000
DISRUPTOR	E	68000
DUKE NUKEM 3D	E	78000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	E	TEL
FADE TO BLACK	E	48000
FIFA 98	E	86000
FIFTH ELEMENT	E	89000
FIGHTING FORCE	E	88000
FORSAKEN	E	84000
FROGGER	E	78000
GRAN TURISMO	E	88000

ATTENZIONE!!!
IN QUESTO MESE
SU MOLTI TITOLI
ULTERIORE SCONTO

TELEFONARE

PLAYSTATION UNIVERSALE

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

MESE DELLA PLAYSTATION

PREZZO FANTASTICO E GRADITO OMAGGIO

HARD CORE 4X4	E	68000
HEART OF DARKNESS	E	92000
INT. SOCCER PRO	E	49000
INT. S.S. SOCCER PRO 98	E	TEL.
K1 ARENA	E	78000
KURUSHI I	E	68000
JUDGE DREDD	E	88000
LUCKY LUKE	E	88000
MADDEN NFL 98	E	86000
MASTER OF TERAS KASI	E	84000
MAXIMUM FORCE	E	88000
MDK	E	78000
METAL GEAR SOLDIER	U	TEL.
MIDNIGHT RUN	E	84000
MONSTER TRUCKS	E	64000
MORTAL KOMBAT 4	E	92000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	E	48000
MOTOR HEAD	E	84000
NAMCO MUSEUM 4-5	E	68000
NASCAR 99	E	TEL.
NBA LIVE 98	E	89000
NHL 98	E	89000
NIGHTMARE CREATURES	E	88000
NUCLEAR STRIKE	E	78000
ODD WORLD-ABE'S-ODDYSEE	E	58000
OVER BOARD	E	78000
PGA TOUR GOLF 98	E	86000
PITFALL 3D	E	89000
POINT BLANK	E	76000
PREMIER MANAGER 98	E	92000
RASCAL	E	78000
RE LOADED	E	58000
RESIDENT EVIL 1	E	49000
RESIDENT EVIL 2	E	TEL.
ROAD RASH 3D	E	88000
SAMURAI SHOWDOWN	E	74000
SENSIBLE SOCCER 2000	E	TEL.
SYNDACATE WARS	E	68000
SOUL BLADE	E	49000
SPIDER	E	68000

PAGAMENTI DILAZIONATI SENZA INTERESSI

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI

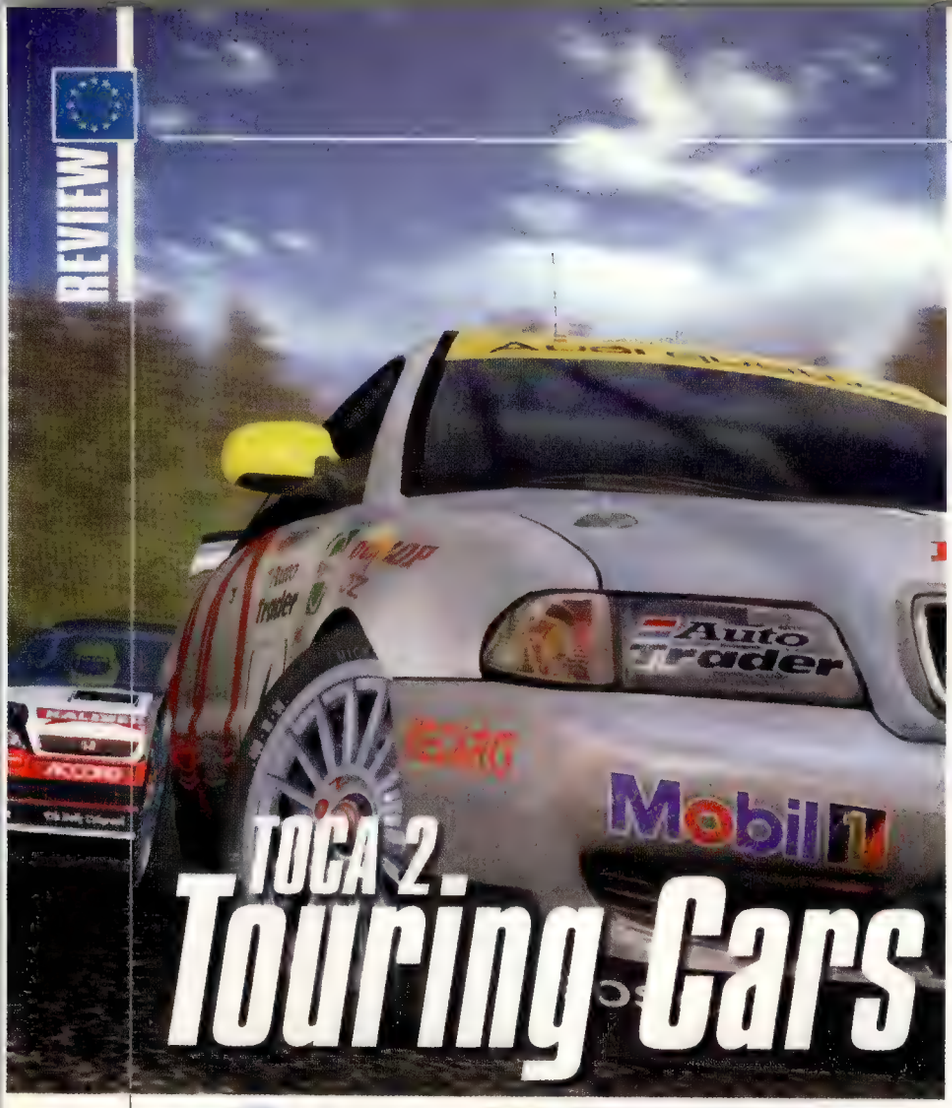
PREZZI PER CORRISPONDENZA

NOVITÀ GAME BOY A COLORI

SPYRO THE DRAGON	E	89000
STREET FIGHTER COLL.	E	89000
STREET FIGHTER EX PLUS	E	84000
TEKKEN 2	E	48000
TEKKEN 3	E	88000
TETRIS PLUS	E	94000
THEME HOSPITAL	E	89000
TIME CRISIS	E	78000
TIME CRISIS + PISTOLA	E	142000
TOCA TOURING CAR	E	49000
TOKYO HIGHWAY	E	68000
TOMB RAIDER 1	E	52000
TOMB RAIDER 2	E	86000
TOMMY MAKINEN RALLY	E	84000
TOTAL DRIVING	E	78000
TOTAL NBA 98	E	78000
TOSHINDEN 3	E	78000
V - BALL (V - VOLLEY)	E	89000
VR SPORTS BASEBALL 99	E	92000
WARGAMES	E	TEL.
WILD 9	E	92000
WORLD CUP 98	E	78000
WWF WARZONE	E	94000
ZETA	E	78000
TITOLI PLATINUM		TEL.
OCCASIONI DA LIRE		29000

PISTOLE PER PSX - SATURN
JUDGE DREDD SUPER
TURBO GUN - LUNAR GUN

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI PER PSX
DUAL SHOCK CONTROLLER L.52000 - MOUSE L.58000
MULTITAP L.58000 - CONTROLLER DA L.19000
ASCII GRIP - MEMORY CARD - TELEFONARE
E-mail: flashgames@iol.it



TOCA 2 Touring Cars

I primo episodio di *TOCA*, uscito circa un anno fa, aveva felicemente stupito gli utenti PlayStation affermandosi, in un genere già ampiamente sfruttato come quello delle simulazioni automobilistiche, quale titolo a suo modo piuttosto innovativo. In effetti, in un panorama praticamente monopolizzato dai vari *Ridge Racer, Need for speed, Destruction Derby* (o comunque da *racing games* incentrati su un'impostazione prettamente *arcade*) e sul quale non si era ancora abbattuto il ciclone *Gran Turismo*, *TOCA* era stato in grado di distinguersi dalla massa proponendosi come primo esempio di titolo automobilistico in cui la componente simulativa costituiva il lato peculiare dell'azione di gioco.
Caratterizzato dalla necessità di utilizzare uno stile di guida assai tecnico ed impegnativo (a detta di molti addirittura troppo impegnativo e di conseguenza a volte frustrante)

PREMENDO TROPPO A FONDO L'ACCELERATORE SULLA GRIGLIA DI PARTENZA, IL MOTORE PROTESTERÀ FACENDO VIBRARE IL DUAL SHOCK!

TOCA proponeva situazioni (incidenti molto realistici e con effetti evidenti sulle carrozzerie delle macchine; ritiri dalle competizioni causati dai troppi danni subiti dalla vettura; penalizzazioni sanzionate ai piloti particolarmente scorretti) che raramente si erano viste in altri prodotti analoghi. Ecco dunque che, in coincidenza con l'arrivo del periodo natalizio, Codemasters ha deciso di pubblicare il secondo episodio del proprio *racing game* con il quale, limati i difetti che caratterizzavano il prequel, sferrare l'attacco a *Gran Turismo*, nel tentativo di scalzare il titolo Sony dal trono di miglior simulazione automobilistica disponibile su PlayStation.

Titolo : TOCA 2: TOURING C.
Casa : CODEMASTERS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING

DURANTE I REPLAY POTRETE ADDIRITTURA SCORGERE I MOVIMENTI DEI PILOTI ALL'INTERNO DELLE VETTURE.

La schermata delle opzioni è particolarmente ricca: una volta provveduto ad eseguire tutti i vari settaggi di rito (centratura dello schermo, preferenze riguardo ai comandi, impostazioni audio e via dicendo) e prima di scegliere la competizione alla quale partecipare, potrete entrare nella sezione *Info* dove vi sarà consentito analizzare tutte le schede personali (con tanto di foto) dei piloti che partecipano al campionato Touring Cars o di esaminare, chilometro per chilometro, ogni singolo tracciato tra quelli presenti all'interno del gioco (per rendere idea della completezza delle informazioni basti dire che, nelle mappe delle piste, sono addirittura indicate le migliori traiettorie di guida da utilizzare nelle varie curve). I tipi di competizione tra cui scegliere sono parecchi, tanto che all'utente vengono date le seguenti sei possibilità: *Championship* (il campionato vero proprio), *Challenge* (sezione *arcade* con corse dotate di *checkpoint*), *Support Car Championship* (campionato con auto di serie - Ford Fiesta - o prototipi da corsa), *Single Race* (dove potrete anche utilizzare lo *split-screen*), *Time trial* (giri di pista in solitario alla ricerca del tempo migliore e dell'assetto più adeguato per ciascun tracciato) e infine *Link up*. Quest'ultima opzione non si vedeva da parecchio tempo in un titolo PlayStation: ebbene sì, in *TOCA 2* potrete anche collegare due console in parallelo e sfidare un amico utilizzando due televisori differenti.

Affrontando per la prima volta la modalità *Championship* vi accorgerete subito delle numerose innovazioni apportate in questo secondo episodio di *TOCA* rispetto al suo

COME POTETE VEDERE NELLE FOTO, TRA I VOSTRI AVVERSARI TROVERETE ANCHE ALCUNE VECCHIE GLORIE DEL CAMPIONATO DI FORMULA 1.

predecessore. Dopo aver selezionato il livello di difficoltà fra i tre disponibili, una volta scesi in pista, prima di tutto noterete che le qualificazioni si svolgono ora con la rilevazione dei tempi su una singola tornata. Ogni gran premio è diviso in due *manche*, una articolata su quattro-cinque giri, l'altra su dieci-dodici. La novità più grossa, però, è sicuramente costituita dall'estrema mutabilità delle situazioni di gara: le condizioni meteorologiche variano nell'ambito della stessa corsa (ad esempio, partenza con il sole, arrivo sotto la pioggia), i pneumatici si usurano a seconda dello stile di guida impiegato (dopo troppe frenate con bloccaggio delle ruote diventano inservibili) e gli incidenti influenzano realmente le prestazioni della vettura (perdita di accelerazione, riduzione della velocità massima). Tutto ciò rende indispensabile un'accurata pianificazione delle soste ai box (altra novità): se, ad esempio, in caso di peggioramento del tempo, la sostituzione di gomme *slick* con gomme da bagnato è praticamente indispensabile, vi capiterà spesso di dover calcolare l'opportunità di una sosta trovandovi a due o tre giri dalla fine con i pneumatici completamente deteriorati, ma con un avversario che vi segue a 20 secondi di distanza (proseguo rischiando un testacoda o mi fermo sperando in un cambio velocissimo?). A proposito di incidenti bisogna dire che in ***TOCA 2 gli*** scontri tra vetture raggiungono vette di realismo del tutto stupefacenti: il comportamento dei mezzi durante e dopo gli urti rispetta perfettamente le regole della fisica (solo in ***Destruction Derby 2*** mi ricordo di aver assistito a carambole così spettacolari, ma nello stesso tempo credibili), ma saranno gli effetti visibili sulla carrozzeria a lasciarvi letteralmente a bocca aperta. Servendovi della visuale interna noterete come il parabrezza, a causa dei continui *shock* subiti, prima si incrinerà e poi si romperà definitivamente, mentre, a seguito di qualche urto particolarmente violento, vi potrà capitare di percorrere alcuni chilometri con il paraurti mezzo staccato e di perderlo per strada allo scossone successivo. Una notevole importanza è poi rivestita dalla fase di *setting* delle vetture: a seconda del circuito sul quale vi accingerete a gareggiare dovrete infatti decidere quali rapporti utilizzare (a Truxton, ad esempio, dove vi sono molti rettilinei, l'uso di marce particolarmente lunghe vi consentirà di guadagnare parecchi secondi ad ogni giro), o che tipo di sospensioni montare.

Traguardo

Anche sotto l'aspetto grafico ***TOCA 2*** può contare su alcuni miglioramenti: la risoluzione utilizzata è adesso di 512*240. Le *texture*, soprattutto quelle dei mezzi, hanno subito un buon *restyling* e, nonostante non si raggiungano i livelli di eccellenza visti in ***Gran Turismo***, il risultato finale è abbastanza gradevole. La pista si muove sempre in maniera molto fluida (buona anche la versione *split-screen*) e i rallentamenti causati dalle troppe auto contemporaneamente sullo schermo non superano mai i limiti di sopportabilità. L'unico appunto riguarda le visuali disponibili: se da un lato quelle con la telecamera virtuale posta dietro alla macchina sono molto ben realizzate e consentono di controllare sempre la situazione senza alcun problema, quelle interne, a causa della limitata visibilità della pista, risultano alla lunga assai poco funzionali. Per quanto riguarda la giocabilità bisogna dire che il principale difetto che caratterizzava il primo ***TOCA*** (cioè l'eccessiva sensibilità del sistema di controllo) sembra essere stato del tutto risolto. Intendiamoci, il metodo di guida rimane sempre molto tecnico e impegnativo, ma stavolta le reazioni delle auto ai comandi impartiti mi sono sembrate assai meno nervose ed imprevedibili. Non vi capiterà più quindi di finire in testacoda solo per aver sfiorato un veicolo avversario o per avere impostato una curva leggermente al di fuori della traiettoria ideale: qualche giorno di pratica e, una volta presa sufficiente confidenza con i controlli vi potrete lanciare in esaltanti duelli a sportellate sul filo dei 200 km/h. Un cenno merita anche l'eccellente uso fatto della modalità vibrante del *Dual Shock*: basti dire che le scosse del joypad sono avvertibili anche quando, fermi in attesa del semaforo verde sulla griglia di partenza, si eseguono delle sgasate con l'acceleratore. Per concludere, volendo per forza trovare un difetto a questo ***TOCA 2***, potrei forse citare l'eccessiva somiglianza del titolo con il suo *prequel*: nonostante ogni aspetto di gioco sia stato rivisto e migliorato, nessuna delle innovazioni è stata radicale. Sarà quindi inevitabile il senso di *deja-vu* che proverete durante le prime ore di gioco.

IGOR

IN TOCA 2 GLI INCIDENTI NON HANNO EFFETTO SOLO SULLA CARROZZERIA DELLE VETTURE, MA ANCHE SULLE LORO PRESTAZIONI.

Commento **Se non ne potete più di tutti quei *racing games* nei quali l'unico impegno del giocatore consiste nel premere sempre l'acceleratore ed affrontare le curve rimbalzando qua e là contro i muri di recinzione senza nemmeno considerare l'esistenza dei freni, forse avete trovato il titolo che fa per voi. Inserite il CD nella PlayStation, dedicatevi a qualche ora di pratica e vedrete che l'eccezionale componente simulativa di *TOCA 2* vi terrà incollati allo schermo giro dopo giro. In effetti l'immediatezza non è di sicuro la caratteristica saliente di questo gioco; d'altronde lo stile di guida molto tecnico richiesto per affrontare con successo le varie competizioni pretende un certo periodo di apprendimento, esaurito il quale, il difficile approccio iniziale sarà completamente ripagato dal notevole spessore del titolo.**

Pro...

- *Ottima componente simulativa*
- *Notevole spessore*

Contro...

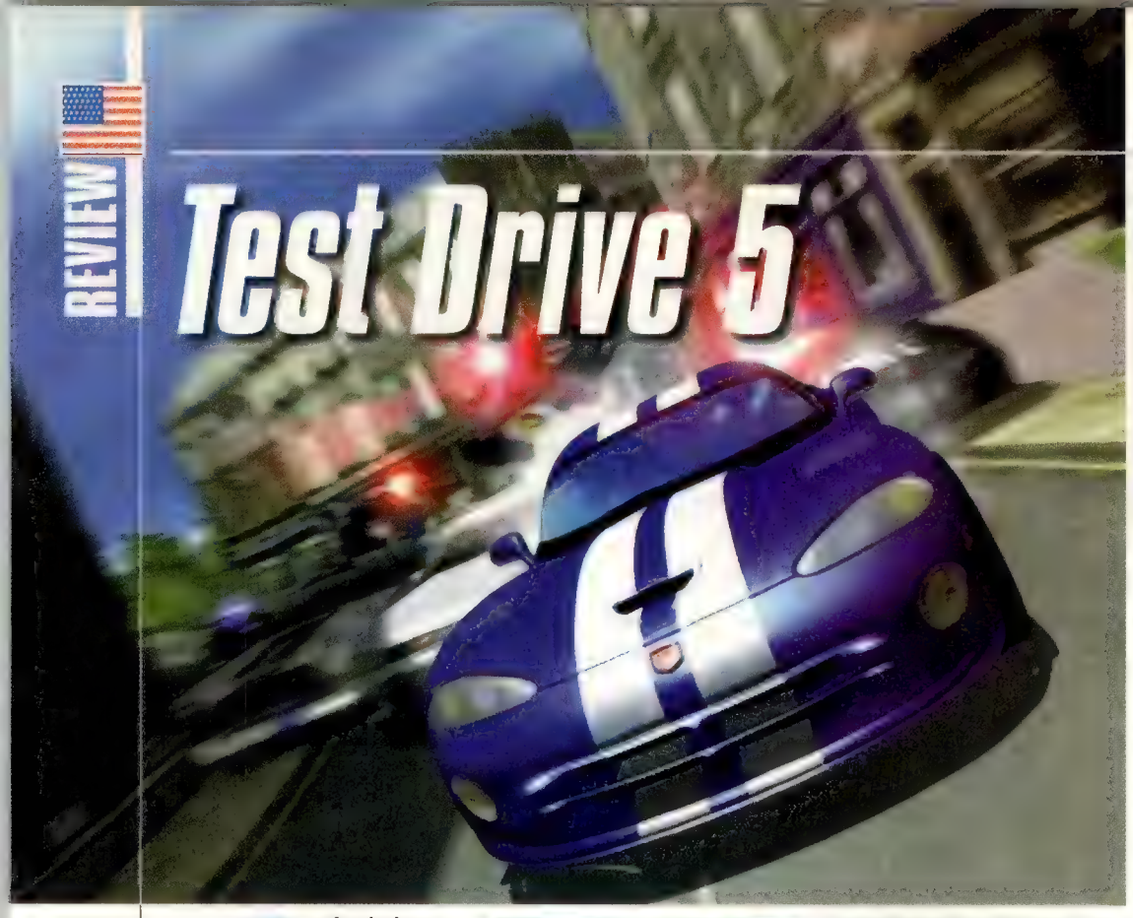
- *Un po' troppo simile al prequel*
- *Non molto immediato*

La Pagella...

Grafica	**91**
Sonoro	**82**
Giocabilità	**89**
Longevità	**90**
Originalità	**84**

90

Test Drive 5



La simulazione della realtà non è una prerogativa dei titoli dell'ultima generazione. Fin dagli albori dell'era videoludica, infatti, sono sempre stati numerosi gli utenti bramosi di giochi che riproducessero situazioni, comportamenti e, più in generale, tutte le leggi che governano questo nostro vecchio e pazzo mondo. Fu così che nacquero le simulazioni che si contrapposero ai titoli *arcade*, più immediati, intuitivi ma anche meno profondi. Ovviamente, lungo il corso degli anni, molti di questi prodotti sono caduti nel dimenticatoio, tuttavia qualche illustre esponente è riuscito a giungere fino a noi e la saga di *Test Drive* è proprio uno di questi.

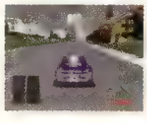
Titolo : **Test Drive 5**
Casa : **Accolade/EA**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Racing**

Fin dalla sua prima apparizione, il titolo Accolade si è segnalato per una meccanica di gioco molto più complessa rispetto ai giochi di guida dell'epoca: la vettura soffriva infatti di un maledetto effetto inerziale che, pur avendo poco a che fare con il controllo di una vera macchina, costituiva uno dei primi tentativi di levare dalle strade virtuali tutti quei piccoli pirati impegnati nelle scuole guide. Il vero *quantum leap* però avvenne con il terzo episodio della serie, nel quale veniva data la possibilità al giocatore non solo di controllare bolidi discretamente realizzati, ma anche di aggirarsi in tutta libertà in una piccola cittadina, imboccando qualsiasi strada presente sullo schermo, abbattendo caselle della posta, entrando in fienili, investendo galline per poi esibirsi in spettacolari frontali con treni di passaggio. In questo senso *Test Drive 4* rappresentò un deciso passo indietro, segnalandosi più come un normale gioco di guida che come un simulatore, un processo che alla Accolade hanno deciso di proseguire anche con quest'ultimo capitolo, stravolgendo il titolo originale e rendendo il tutto più simile a un ibrido fra *The Need for Speed* e un *Ridge Racer* qualsiasi.

Come tutti i titoli di guida degni di questo nome, anche *Test Drive 5* si avvale della consueta introduzione a base di bolidi (niente donne, desolati), esaurita la quale ci troveremo di fronte a una schermata assai ricca di opzioni.
Sfortunatamente non tutte le opzioni del menù saranno selezionabili fin dalle prime battute ma, in diversi frangenti, ci verrà richiesto di completare alcune modalità prima di potervi avere accesso. Per cominciare potrete cimentarvi nel *Time Trial* e nella *Single Race*, con le quali prendere la mano con il sistema di controllo, quindi, una volta pronti, potrete passare alla modalità *Cup*. Qui vi troverete impegnati in una serie di gare a punteggio: vincete il campionato e avrete la possibilità di accedere a nuovi percorsi e ad altri bolidi. Perdete e dovrete rifare tutto da capo. I mezzi a disposizione ammonteranno inizialmente a una decina, mentre i tracciati sui quali potrete allenarvi saranno sei. Il loro numero è ovviamente destinato a salire con il passare delle gare, ma c'è di più. Infatti, una volta completata anche l'ultima lega, potrete avere accesso ad una nuova modalità di gioco, la *Cop Chase*. Qui vi troverete scaraventati all'interno di una macchina della polizia e il vostro compito non sarà più quello di arrivare primi al traguardo, bensì quello di fermare tutti quei garzoni che hanno scambiato le strade della vostra amata città per una pista di Formula 1 (vero Simon? - Ndr).

Bouge la police...

Come tutti i giochi di guida anche TD5 offre un sacco di visuali e come tutti i giochi di guida le inquadrature decenti si contano sulle dita di una mano monca...



MA FATE TE CORRANO BOMBATO!

Come è logico aspettarsi, anche in ***Test Drive 5*** le varie macchine vantano una serie di caratteristiche peculiari, rappresentate dall'accelerazione, dalla velocità di punta e dalla tenuta di strada, alle quali si assommeranno una serie di dati accessori. Starà quindi a voi decidere il bolide da utilizzare in base al vostro stile di guida per poi variarne l'assetto (oltre che il colore) tramite un apposito menù. Passando invece alla meccanica di gioco, come detto all'inizio della recensione, questo quinto episodio della saga di ***Test Drive*** rappresenta una piccola involuzione rispetto al *trend* della saga. Di fatti le piccole città e i borghi, nei quali i vecchi utenti erano stati abituati a gironzolare, sono stati sostituti da percorsi e piste che, pur vantando un discreto numero di scorciatoie e deviazioni, risultano molto più lineari. La velocità generale del prodotto è stata inoltre aumentata tanto che, in diversi frangenti, il *feeling* offerto dal gioco risulta *arcade* al 100% (cosa impensabile dopo aver provato i primi tre ***Test Drive***). Gli elementi che differenziano il titolo Accolade da altri prodotti simili sono da ricercarsi in un sistema di controllo piuttosto "severo" (soprattutto nella modalità *Simulation*) e nella presenza, lungo alcuni percorsi (non nelle gare a giri), dei consueti piloti della domenica. Ogni competizione vedrà la partecipazione di 6 concorrenti (noi compresi) e sarà possibile percorrere i vari tracciati utilizzando o meno il sistema dei *checkpoint*. Per quel che riguarda invece l'azione in pista, le macchine della CPU tendono ad avere una maggiore stabilità e una migliore tenuta rispetto alla nostra per cui, in caso di scontro o incidente, saremo noi ad avere la peggio. Passando invece agli altri oggetti a quattroruote presenti lungo i tracciati, mi pare doveroso sottolineare come le loro traiettorie siano tutte, rigorosamente, precalcolate e non gestite da un qualsiasi tipo di intelligenza artificiale. Questo vuol dire che ogni volta che ripeterete una gara, vi ritroverete fra i piedi sempre le stesse macchine e gli stessi incidenti che vi si pareranno davanti nelle stesse, stramaledettissime curve.

SE C'È UNA COSA CHE* TD5 *PROPRIO NON SIMULA È IL TEMPO CHE IL CARROZZIERE IMPIEGA PER RIMETTERVI A POSTO LA MACCHINA: TRE SECONDI E SIETE DI NUOVO IN PISTA!

NO, HO SOLO [illegible]!

Per quel che riguarda l'aspetto coreografico, bisogna riconoscere che sia i vari bolidi che le ambientazioni si attestano su ottimi livelli. Le *texture* risultano sufficientemente pulite, mentre i vari filtri contribuiscono ad eliminare sgradevoli scalettature. Qualche problema invece viene registrato dall'algoritmo che si occupa della correzione prospettica: infatti i poligoni e parte delle *texture* (come ad esempio le strisce sull'asfalto) tendono a deformarsi quando si avvicinano alla parte bassa dello schermo. Con paesaggi ampi è inoltre possibile notare un *bad clipping* piuttosto accentuato, mentre per quel che riguarda lo *scrolling* questo risente molto della presenza o meno di macchine avversarie e di *texture* particolarmente complicate sullo schermo. Passerete così da sezioni o tracciati estremamente rapidi e filanti a porzioni e *stage* dove la vostra macchina non ne vuole proprio sapere di accelerare, facendovi quasi dubitare di avere un bolide da cento e passa milioni sotto il sedere. Una situazione pressoché tragica si registra invece nella modalità a due giocatori. Qui infatti l'*engine* di gioco si pianta, non superando mai i 15 *frames* al secondo e regalando solo per brevi attimi una sensazione di velocità per lo meno accettabile. Anche i caricamenti risultano un filino lenti, spezzando il ritmo di gioco soprattutto quando state testando i vari circuiti in modalità *Single Race* o con il *Time Trial*.

PECCATO CHE IN QUESTO QUINTO EPISODIO NON SI POSSA PIÙ FAR STRAGE DI GALLINE...

SHOGUN

SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER IL CD

Commento ***Test Drive 5*****: chi è costui? Sicuramente si tratta di un titolo che non ha più nulla a che fare con i propri predecessori; appurato ciò, l'ultimo sforzo di Accolade si segnala comunque come un gioco discretamente coinvolgente e ben confezionato. I punti di forza di *TD5* sono da ricercarsi in una grande varietà di bolidi e piste e in un sistema di controllo abbastanza gradevole. Il livello di difficoltà è discretamente alto e anche se in alcuni frangenti il comportamento dei vostri avversari vi farà scaraventare il pad contro la TV, il titolo rimane comunque piacevole. Un avvertimento: scordatevi la modalità a due giocatori a meno che il vostro sogno non sia quello di correre in groppa a delle tartarughe carrozzate invece che su *supercar* da favola...**

PRO...

- *Ottima varietà di veicoli*
- *Godibile sin dalla prima partita*

CONTRO...

- *Componente simulativa ridotta*
- *Modalità in doppio pressoché nulla*

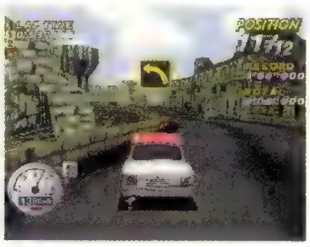
DA [illegible]...

Grafica	**79**
Sonoro	**81**
Giocabilità	**79**
Longevità	**78**
Originalità	**79**

80

Rally de Africa

L'inverno è ormai alle porte e con l'arrivo di questa stagione il clima è ovviamente diventato sempre più freddo; i pantaloni corti e le magliette hanno ormai da tempo lasciato spazio a pesanti giubbotti e a sciarpe di lane e le calde e assolate giornate d'agosto, passate magari a crogiolarsi al sole su una spiaggia di qualche località marittima, sono ormai solamente un ricordo. Chi vuole però rivivere almeno in parte la bella stagione, visitando in maniera virtuale alcune tra le zone più calde e assolate del mondo (o, più semplicemente, partecipare a una serie di rally), può ora farlo grazie a *Rally de Africa*, titolo realizzato dalla casa nipponica PrismArts in cui si ha la possibilità di gareggiare attraverso cinque diverse zone del continente africano.



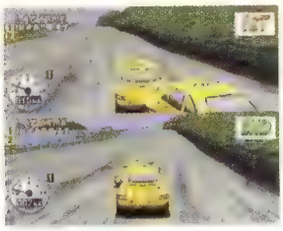
Anche in Africa c'è la neve; basta andare sulle vette del Kilimangiaro...

Non resta quindi altro da fare che mettersi il casco in testa, allacciarsi le cinture di sicurezza e prepararsi a partire... la gara sta per cominciare!

MACCHINA LO TIPICA

Inizialmente in *Rally de Africa*, come del resto accade in *GranTurismo* nella modalità omonima, non avrete la possibilità di utilizzare i mezzi più potenti e veloci presenti nel gioco; nei panni infatti di un giovane pilota dovrete gareggiare con alcuni modelli di classe "K" (quella iniziale, seguita dalla classe "A" e dalla classe "S") e solamente dopo aver vinto un campionato potrete progredire e passare di categoria. Non dovete comunque deprimervi dato che, anche se le macchine a disposizione nella prima gara non sono certo veloci o particolarmente belle da vedere, sono comunque divertenti da guidare e permettono di prendere la mano abbastanza rapidamente con il sistema di controllo; non è poi molto difficile passare con rapidità alla seconda categoria dato che, per giungere allo scopo, potrebbe essere sufficiente vincere una sola delle tre gare e ottenere buoni piazzamenti in quelle successive. A seconda della posizione ottenuta infatti viene assegnato un punteggio (molto simile a quello adottato in Formula 1) e al termine delle tre gare viene stilata una classifica finale; in caso di vittoria si può passare alla competizione successiva, dove sono finalmente disponibili delle auto più serie (che anche se con nomi inventati, ricordano nelle fattezze vetture famose di Porsche, Peugeot e altro ancora) oltre a una nuova gara, ambientata a Dakar. Trionfare in questo nuovo campionato è un'impresa assai più ardua, dato che le vetture controllate dalla CPU sono decisamente più agguerrite e garantiscono una sfida di buon livello, ma vale davvero la pena di perseverare per riuscire a conquistare l'ultima classe, la "S", in cui si gareggia utilizzando jeep, fuoristrada di vario genere e addirittura un pulmino, attraverso tutti i percorsi già affrontati con l'aggiunta di un nuovo rally, ambientato in Congo. Peccato solo che, rispetto a quanto accade in altri titoli del genere, ogni gara sia composta da una sola prova della durata di circa un minuto e mezzo in cui, partendo dalla dodicesima posizione, bisogna recuperare cercando di raggiungere la prima piazza; onestamente questo

Titolo : **Rally de Africa**
Casa : **PrismArts**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sportivo**



approccio *arcade* non ci ha convinto in modo particolare e, probabilmente, sarebbe stato meglio inserire almeno un paio di tappe per ogni rally dato che, vista la limitata lunghezza del tracciato, bastano un paio di errori per rovinare completamente la propria prestazione. Una volta vinto un campionato poi, le piste e le macchine guadagnate vengono messe a disposizione anche delle altre modalità di gioco ovvero lo *Spot Entry*, gara composta in questo caso da due giri su uno dei tracciati scelto tra quelli già visti nel *Championship*, e la *2 Player Battle*; proprio nella *Spot Entry*, piazzandosi in prima posizione, si possono ottenere versioni potenziate dei mezzi già disponibili e che, oltre a essere di diverso colore, possono contare su una tenuta di strada, un'accelerazione e una velocità di punta decisamente superiori. Tutte queste "aggiunte" possono essere poi salvate e richiamate mediante l'opzione *Memory Battle*; poco invece c'è da dire sulla modalità di gioco in coppia che garantisce comunque una discreta dose di divertimento.

Curve e Ripetitività

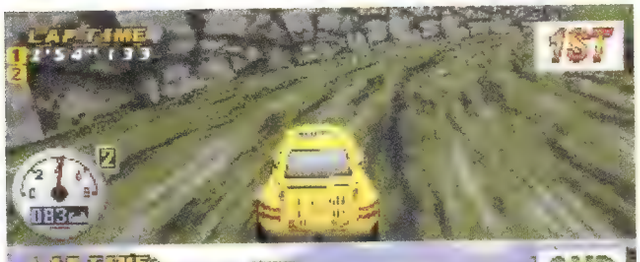
Rally De Africa può contare su una realizzazione tecnica veramente notevole; lo *scrolling* infatti è sempre fluido e non risente mai di alcun rallentamento o scatto anche quando sono presenti sullo schermo diverse macchine. Quando poi si riescono a controllare anche le vetture più potenti, vincendo il Campionato a livello base, si può notare che alla fluidità si aggiunge una notevole velocità. I fondali, pur non essendo particolarmente ricchi di dettagli, sono decisamente curati e, rispetto a quanto accade in molti altri titoli del genere, *Rally De Africa* risente solamente in maniera marginale del *bad clipping*; se escludiamo infatti un paio di sezioni in cui alcuni palazzi sul fondale compaiono dal nulla, tale difetto non riguarda il titolo di Prismarts. Decisamente positivo anche il sonoro che, oltre a una serie di musiche adeguate a questo genere di competizioni, è caratterizzato dalla presenza della voce del copilota che, in prossimità di ogni curva, ne indica lunghezza e difficoltà. Altra caratteristica senza dubbio interessante di *Rally de Africa* è la semplicità del sistema di controllo; le macchine infatti rispondono perfettamente ai controlli e, come comportamento, il gioco ricorda il popolarissimo *Sega Rally*. Se escludiamo le curve più corte e con un raggio abbastanza ampio, in cui trovando la giusta traiettoria si può andare tranquillamente dritti, in tutte le altre curve è necessario imparare a sbandare e controsterzare per riuscire a guadagnare preziosi secondi; secondi che possono essere poi persi negli scontri con le vetture avversarie visto che, in caso di tamponamento o di scontro laterale, la macchina subisce un repentino (e sotto un certo punto di vista inspiegabile) rallentamento. In definitiva *Rally de Africa* può essere considerato un titolo più che discreto; se solo i programmatori avessero inserito un maggior numero di piste la nostra valutazione sarebbe stata senza dubbio superiore anche perché, malgrado la presenza di diverse modalità di gioco e di un buon numero di macchine da controllare, il punto debole del titolo PrismArts risiede proprio nella longevità.

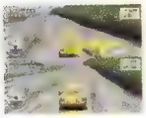
END

Basta con lo split-screen: torniamo al caro "vecchio" link!

Le prime auto disponibili, anche se non particolarmente belle da vedere, sono comunque divertenti da guidare.

Si ringrazia
BG Games
per il CD





Commento **Pur non essendo privo di difetti a livello strutturale (sarebbe stato senza dubbio meglio se i programmatori avessero inserito almeno un paio di prove per ogni rally), *Rally de Africa* è certamente una piacevole sorpresa. Il titolo della PrismArts infatti può contare su una realizzazione tecnica più che discreta e su una struttura che, puntando sull'immediatezza e sulla semplicità dei controlli, è sempre in grado di garantire una giocabilità veramente notevole. Peccato solo che, pur essendo disponibili una buona quantità di vetture (con varie modifiche, ottenibili vincendo nello *Spot Entry*) la longevità non sia poi elevatissima, dato che non è così difficile primeggiare nel campionato. Su PlayStation sono disponibili una grande quantità di capolavori nel genere automobilistico, primi fra tutti *Gran Turismo* e *Colin McRae Rally*: *Rally de Africa* non raggiunge i livelli dei titoli appena citati, ma rimane comunque un gioco divertente che gli appassionati del genere dovrebbero almeno provare.**

Pro...
- *Scrolling fluido e veloce*
- *Controlli precisi e comodissimi*

Contro...
- *Struttura di gioco non impeccabile*
- *Longevità non eccelsa*

La pagella...

Grafica	**84**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**81**
Longevità	**69**
Originalità	**70**

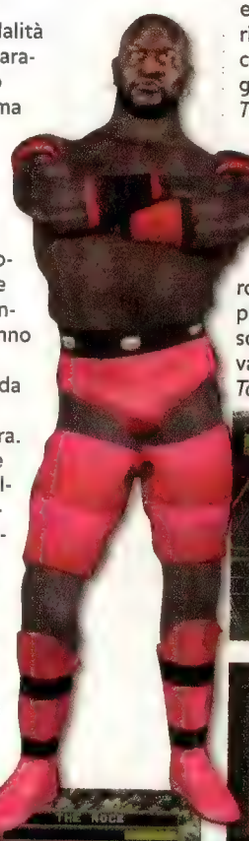
79

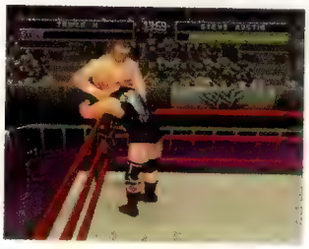
WWF Warzone

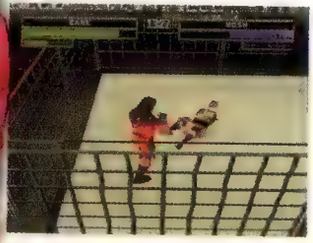
Negli Stati Uniti, è inutile dirlo, la vita scorre in modo ben diverso che qui sul vecchio continente. In particolare, fenomeni come il *wrestling* in Europa non sono mai riusciti a destare più di un pallido interesse, per lo più nei giovanissimi. In sostanza, per l'osservatore esterno, il *wrestling* potrebbe apparire una goffa buffonata, totalmente ridicola se paragonata al pugilato. Per contro il pubblico americano impazzisce e accorre a fiumane a gremire i megastadi in cui assistere, da cento metri di distanza, alla pantomima di due ciccioni che si danno botte da orbi.

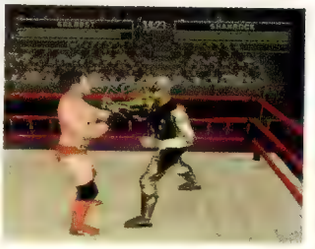
In realtà, la componente più intrigante del *wrestling* non è certo l'aspetto sportivo, bensì quello più prettamente spettacolare: i lottatori hanno caratteri e attitudini ben evidenti, ciascuno è accompagnato, entrando sul ring, dal proprio *jingle* personale e spesso esegue un gesto inconfondibile a cui il pubblico risponde con urla di adorazione. Una volta sul ring, i lottatori, più che combattere, eseguono di fatto acrobazie che ucciderebbero chiunque, ma da cui escono sempre pimpanti e sempre più arrabbiati. Questa componente "teatrale" è stata di certo catturata in pieno da ***Warzone***, che ci propone la bellezza di 16 personaggi reali, tutti in grado di eseguire mosse tradizionali e speciali in maniere a dir poco convincenti. Il gioco è strutturato come un classico picchiaduro a incontri: abbiamo a disposizione diverse modalità di gioco, invero piuttosto interessanti. Il campionato è denominato *Challenge* e permette di cimentarsi nella difficoltosa ascesa del *wrestler* anonimo e deboluccio verso le vette di fama, forza e reverenza dei combattenti affermati. Il *Challenge* consiste in quattro stadi: nel primo, il giocatore rappresenta un patetico perdente abituato solo a prenderle. Facendosi onore e scalando la classifica, è possibile accedere al secondo stadio, in cui si combatte per vincere una cintura. Ammesso e non concesso che si riesca a superare questo punto, ci si troverà in lizza per il titolo di campione della World Wrestling Federation. Infine, una volta riusciti a sopravvivere e ad innalzare sopra la testa la cintura di campione, si dovrà difendere il proprio titolo dalle sfide degli avversari. In genere ci si sposta di una posizione verso l'alto o il basso in seguito a una vittoria o a una sconfitta, ma perdere certi incontri può significare retrocedere di un'intera sezione. Durante il *Challenge* possono subentrare anche eventi speciali, come i combattimenti in gabbia o con le armi, che vedremo in seguito. Altra eventualità è la sfida a disputare un *Grudge Match*, ovvero un combattimento contro un poveretto alle prime armi su cui sfogare le proprie ire dopo aver finto per un po' di prenderle. Ma attenzione: nel caso doveste perdere, sarà necessario ricominciare dall'inizio l'intero campionato. Altre modalità di gioco sono *Cage*, in cui il ring viene rinchiuso da una gabbia d'acciaio, che di fatto permette di colpire gli avversari lanciandosi dalla sommità delle sbarre, *Weapons*, in cui sono sparsi per il ring oggetti contundenti che si possono usare per aggiungere danno al danno, e una modalità *Training*, utilissima per imparare le mosse, peraltro molto semplici da effettuare, prima di impegnarsi in attività più serie.

Fondamentalmente esistono tre tipi di colpi: quelli effettuabili quando entrambi i personaggi si trovano in piedi l'uno di fronte all'altro, quelli efficaci quando i due combattenti si stanno afferrando per le braccia e quelli, meno cavallereschi, da portare a segno nel caso il nemico sia intontito o a terra. Una volta menato ben bene l'avversario, la sua barra dell'energia cambierà progressivamente colore. Al contrario dei classici picchiaduro, l'incontro non finirà finché non si effettuerà lo schienamento, che darà inizio al conteggio. In questo modo è possibile massacrare l'avversario a piacimento prima di umiliarlo definitivamente. Se l'avete menato abbastanza, non riuscirà a liberarsi dalla vostra presa e l'incontro sarà vinto. Altra modalità di gioco disponibile, il *Tag Team* mette di fronte due squadre di due elementi ciascuna: mentre un combattente se le dà di santa ragione con l'avversario, il nostro compagno attende fiducioso fuori dal ring. Se però le cose si mettono male è possibile, battendo sulla mano del compagno, avere il cambio e proseguire l'incontro in posizione più vantaggiosa. Oltre alle possibilità elencate, sono disponibili svariate modalità a due o più giocatori: il classico incontro singolo uno-contro-uno, un *Tag Team* normale e uno cooperativo, in cui ciascun giocatore controlla un personaggio della medesima squadra, e nel caso si abbiano tre amici amanti del *wrestling*, non manca il modo *War*, ovvero quattro energumeni che si picchiano finché non ne rimane solo uno in piedi, anche nella variante a squadre detta *Tornado*. È possibile poi parte-









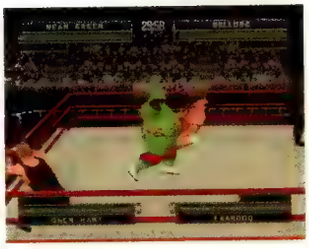
Titolo : WWF Warzone
Casa : Acclaim
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-4
Genere : Sportivo

cipare a mega-pestaggi in gabbia o con le armi in cui chi rimane in piedi vince e un super *Tag Team* in quattro. Al di là delle opzioni di gioco, è disponibile un divertentissimo *editor* per creare il proprio *wrestler* personalizzato. Le possibilità sono infinite, si può decidere tutto, dal colore dei capelli alla corporatura, dal colore e forma della maglia alla presenza di quali e quanti tatuaggi. Al di là dell'aspetto estetico, si possono bilanciare a piacimento le abilità del nostro alter ego: velocità, recupero, carisma, forza e così via. La grafica del gioco è sicuramente all'altezza del compito, anche se avrebbe potuto essere più ricca. I personaggi sono abbastanza realistici, anche se non eccellono in dettaglio. Lo stesso dicasi del ring: un po' spoglio, ma non brutto. Le animazioni dei personaggi sono realistiche e fluide, totalmente esenti da errori di *clipping*. Il sonoro è discreto: di certo effetti più "feroci" non avrebbero che aumentato il divertimento. È presente un efficace commento parlato, purtroppo in Inglese. La musica è in armonia con lo spirito del gioco: rock duro a manetta e gente che urla. Nota intrigante: la folla applaude e rumoreggia in funzione della spettacolarità dell'incontro, quindi se continuate a prendere a pugni l'avversario non aspettatevi che fischi. L'eccitamento della folla ha un *feedback* positivo sulla carica adrenalinica del nostro personaggio: più la gente si diverte, più noi meniamo duro. I controlli sono ottimi, precisi e comodi. Al contrario di altri picchiaduro, in cui riuscire a fare una mossa decente richiede abilità da acrobata circense, in *Warzone* è possibile padroneggiare in fretta le semplici sequenze di tasti, permettendo da subito di incominciare a divertirsi. Al contempo, la varietà di colpi è più che buona, e non mancano mosse segrete per i vari personaggi. La giocabilità è ottima: questo *Warzone* è in grado di divertire parecchio, forte di un'immediatezza rara e di controlli efficacissimi, oltre all'estrema varietà di modalità di gioco. Senza contare che i modi *multiplayer* si sprecano, garantendo divertimento a mille. Al commento l'ultima parola.

L'OPZIONE DI EDITOR DEI LOTTATORI VI PERMETTE DI CREARE DEI MOSTROIDI COME IL BONZO QUI A FIANCO...

SHUB

Commento ***Warzone*** **è senza dubbio un buon titolo, realizzato con cura e esente da difetti strutturali di sorta. La grafica poteva essere più ricca e il sonoro più convincente, ma l'elevata giocabilità fa presto dimenticare il numero di poligoni su schermo e in men che non si dica vi ritroverete a mugugnare insulti a Shawn che vi sta insegnando a fare un Samoan Suplex... Di certo chi ama il** ***wrestling*** **e conosce i protagonisti della scena apprezzerà** ***Warzone*** **molto di più di quanti odiano Steve Austin e compagnia bella, ma anche costoro potrebbero riuscire a divertirsi. In definitiva, un buon gioco.**



Pro...

- *Parecchio divertente*
- *Mosse numerose e semplici da fare*

Contro...

- *Grafica e sonoro migliorabili*
- *Se odiate il wrestling non fa per voi...*

In Pagella...

Grafica : **80**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **88**
Longevità : **89**
Originalità : **80**

83

FANTASY LAND

grafica Hell Bander

FANTASY LAND

Via F. Cavallotti 17
SASSUOLO (Modena)

CHIUSO: LUNEDI MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONE IN 12 ore

PER ORDINARE:
Tel/Fax 0536/ 872435

prezzi eccezionali!

Orario:
10.00-12.00
15.00-19.30

Per i Titoli non in elenco telefonate!

tutte le novità jap usa ita

PLAYSTATION PAL

ABE'S EXODUS	TEL
ACTUA TENNIS	89.000
ALUNDRA	89.000
AZURE DREAMS	89.000
BATTLE CHASE	TEL
BIO FREAKS	85.000
BOMBER MAN WORLD	85.000
BREATH OF FIRE 3	95.000
BUST A GROOVE	TEL
COLIN MCKREE RALLY	99.000
CONSTRUCTOR	TEL
EVRI BODY3S GOLF	79.000
F1 98	99.000
FIFA 99	95.000
FIFA WORLD CUP 98	79.000
FORSAKEN	95.000
GHOST IN THE SHELL	89.000
GRAN TURISMO	89.000
HEARTH OF DARKNESS	95.000
INT. S.S.S. PRO 98	99.000
KLONOA	89.000
LEGEND	95.000
MEDIEVIL	TEL
MEGEMAN 8	TEL
MORTAL COMBAT 4	95.000
MOTO RACER 2	89.000
NBA LIVE 99	TEL
NINJA SHADOW OF DARKNESS	95.000
OFF ROAS CHALLANGE	TEL
POINT BLANK	79.000
PREMIER MANAGER 98	95.000
QUINTO ELEMENTO	95.000
RESIDENT EVIL 2	109.000
ROAD RUSH 3D	95.000
SENSIBLE SOCCER 2000	TEL
SPYRO	89.000
TEKKEN 3	89.000
TENCHU	95.000
TOMB RAIDER 3	TEL
TOMBI	89.000
TOMI HAKKINEN RALLY	85.000
UNONLY WARS	TEL
WILD 9	95.000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	89.000

PLAYSTATION PLATINUM

ABE'S ODDWORLD	55.000
CAOMMAND' N'CONQUER	55.000
CRASH BANDICOOT	49.000
DIE HARD TRILOGY	49.000
DOOM	55.000
FORMULA 1	49.000
HERCULES	49.000
M.K. TRILOGY	55.000
RAY MAN	49.000
PANDEMONIUM	49.000
SOUL BLADE	49.000
TEKKEN 2	49.000
TIME CRISIS	49.000
TOCA TURNING CAR	55.000
TOMB RAIDER	55.000
TOPOLINO MANIA	49.000
V RALLY WIPEOUT 2097	55.000
PORCHEG CHALLANGER	49.000

PLAYSTATION USA&JAP

APOCALIPS	USA
BUS HIDO BLADE 2	USA
RALLY CROSS 2	USA
METAL GEAR SOLID	USA/JAP
XENO GEARS	USA
COOL BOARDER 3	USA
TEST DRIVE OFF ROAD 2	USA

ACCESSORI

- ACTION REPLAY	99.000
- DISPONIBILI MEMORY (da 15 a 360 blocchi)	TEL
- DUAL SHOCK SONY	49.000
- DUAL SHOCK COLOR	37.000
- G-COM	79.000
- MEMORY CARD SONY	29.000
- MAD PSX	da 19.000
- VOLANTE VIBRANTE E FRENO A MANO	159.000
- SCART	23.000
- JOYSTIK TAVOLO	75.000

IN ARRIVO NUOVA CONSOLE A 128 BIT

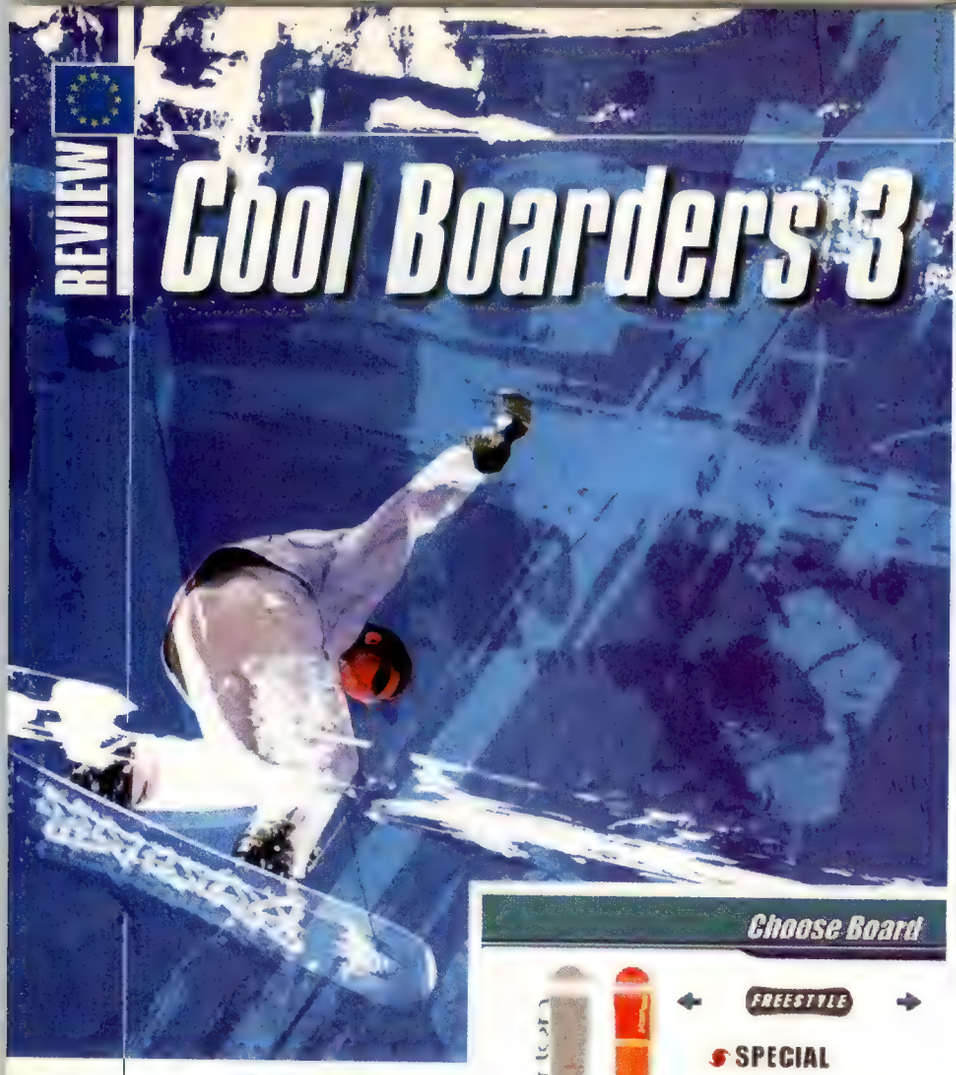
Telefonare per prenotazione
NOLEGGIO TESSERA GRATUITA
Tutte le NOVITA' sempre disponibili presse la nostra Sede

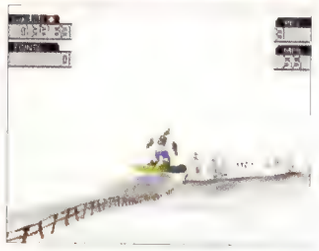
DISPONIBILI TUTTE LE NOVITA' NINTENDO

PERMUTA GIOCHI IN SEDE

prezzi validi solo per corrispondenza

Cool Boarders 3





L'appuntamento con le festività natalizie è diventato per molte *software house* uno dei periodi cruciali sui quali impostare le proprie strategie commerciali. Non c'è motivo di sorpresa, quindi, nel moltiplicarsi quasi esponenziale delle proposte videoludiche presentate sul mercato in corrispondenza all'avvicinamento del Natale ed è probabilmente in quest'ottica che va vista la decisione di Sony di pubblicare proprio in questo periodo il terzo episodio di quella che può sicuramente considerarsi la più famosa simulazione di *snowboard* disponibile su PlayStation: *Cool Boarders*.

A dire la verità i due precedenti capitoli di ***Cool Boarders***, pur avendo riscosso un discreto successo in quanto a volume di vendite, non si erano certo distinti per le proprie qualità intrinseche. Se infatti il primo episodio, pubblicato nel 1996, era riuscito ad affermarsi principalmente poiché si presentava come il capostipite di un genere abbastanza nuovo (almeno per quanto riguardava l'ambito PlayStation), il seguito del 1997 aveva deluso non poco le aspettative dei videogiocatori, i quali si aspettavano dall'*update* innovazioni più strutturali sia a livello di *gameplay* che di realizzazione tecnica, che consentissero di rendere un po' più appetibile la struttura piuttosto superficiale e priva di spessore del primo *Cool Boarders*. Vedremo dunque ora se Sony, con il terzo episodio della serie sarà riuscita a sopperire alle lacune evidenziate nei *prequel*...

Titolo	COOL BOARDERS 3
Casa	SONY
Versione	EUROPEA
N° Giocatori	1-2
Genere	SPORTIVO

ATLETI IN TAVOLA

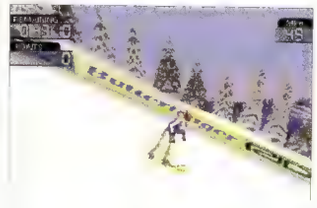
Quando avrete assistito al consueto FMV introduttivo e ammirato le spettacolari evoluzioni tra le nevi di alcuni maestri della tavola, verrete prontamente trasportati alla schermata delle opzioni dalla quale potrete accedere ai vari menù di selezione. Bisogna dire che le possibilità di scelta concesse all'utente sono decisamente parecchie, considerando il genere di gioco: potrete quindi decidere se iniziare una partita da soli o sfidare un amico attivando lo *split screen*, se fare pratica su qualche pista in particolare o partecipare a una competizione singola (in una tra le sei specialità disponibili). Se poi riterrete di aver acquisito una sufficiente padronanza del mezzo, non vi resterà che selezionare la modalità *Tournament* e iniziare il campionato vero e proprio. A seconda della disciplina alla quale vi accingete a partecipare, dovrete scegliere quale tavola utilizzare tra le numerose messe a disposizione: suddivise in tre categorie principali (*alpine, freestyle* e *freeride*) le tavole presenti nel gioco faranno sicuramente la gioia dei maniaci dello *snowboard* poiché ognuna di esse conserva *shape* e design delle versioni originali. A questo punto vi rimarrà solo da selezionare quello da voi preferito tra i pittoreschi personaggi presenti e, una volta scelto se scendere *goofy* o *normal*, sarà finalmente giunto il momento di aggredire la neve.

UNA VOLTA SELEZIONATO IL PERSONAGGIO DAL QUALE FARVI RAPPRESENTARE SULLA NEVE, POTRETE DECIDERE QUALE TAVOLA UTILIZZARE.

IN GIOCHI DI QUESTO GENERE LO SPLIT SCREEN È ORMAI DIVENTATO UNA PRESENZA IMMANCABILE.

SLIDING BOARDS

Le discipline alle quali potrete prendere parte in questa edizione di ***Cool Boarders*** sono diventate addirittura sei, ognuna caratterizzata da particolari obiettivi da raggiungere. A seconda della prova nella quale vi state cimentando lo scopo principale sarà dunque quello di arrivare al traguardo nel minor tempo possibile (*Downhill, Boarder Cross, Slalom*) oppure di eseguire una serie di figure che vi consentano di ottenere il massimo punteggio alla fine dell'esibizione: nell'*Half Pipe* avrete a disposizione un lungo canalone in cui, sfruttando le pareti, potrete realizzare vari tipi di *tricks*. Più o meno simile il *Big Air*, solo che al posto del pipe, vi troverete a saltare



da alcuni trampolini, la cui altezza sarà tale da permettervi di eseguire rotazioni al limite dei 1080°. Infine nello *Slope Style* dovrete esibirvi, durante una discesa libera (nel vero senso della parola e non in quello sciistico), in impegnative prove di equilibrio "*slidando*", al fine di ottenere punti, balaustre, tronchi d'albero, rotaie e così via. Gli scenari di riferimento nei quali si svolge l'azione sono all'inizio solo tre (Powder Hill, Devils Butt, Mt. Coji) ma non temete, perché man mano che procederete nel gioco e vincerete i vari tornei, ve ne saranno messi a disposizione altrettanti (Alps, Everest, Avalanche). Va segnalato che ognuna delle varie ambientazioni si differenzia dalle altre, oltre che per il diverso svilupparsi dei tracciati, anche per le particolari condizioni ambientali e (udite udite!) per il design della neve.

Per quanto riguarda il sistema di controllo, anche in ***Cool Boarders 3***, come d'altronde in tutti i titoli dell'ultima generazione, viene supportato l'utilizzo del *Dual Shock*. Le vibrazioni del joypad in questo caso sono state sfruttate assai abilmente, così da trasmettere al videogiocatore sensazioni tattili sempre pertinenti a ciò che effettivamente avviene sullo schermo: le reazioni del *controller* non si limitano quindi a qualche brusco scossone nel caso andiate a finire contro un albero o una recinzione, ma potrete avvertire un crescendo di vibrazioni, ad esempio, anche durante alcune curve particolarmente impegnative. I controlli, soprattutto in modalità analogica, sono piuttosto precisi e il sistema con cui si eseguono i vari *tricks* è molto immediato e intuitivo: a differenza di quanto avveniva nei precedenti episodi, stavolta vi basteranno pochi minuti con il joypad in mano e non avrete problemi ad esibirvi in spettacolari figure degne dei migliori campioni.

Anche sotto l'aspetto della realizzazione tecnica, i miglioramenti apportati al terzo capitolo della serie sono particolarmente evidenti. La grafica è adesso molto più definita e l'effetto di "sgranatura" delle *texture*, in precedenza assai marcato, è stato decisamente ridimensionato. Lo *scrolling* delle piste non mostra mai tentennamenti e, nonostante gli elementi del paesaggio non vi schizzino di certo incontro a velocità incredibili (d'altronde questo è un gioco di *snowboard* e non di Formula 1...) noterete subito la notevole fluidità con cui la neve scivola sotto le vostre tavole. Il *bad clipping* è praticamente assente e la validità del motore grafico diventa ancora più evidente durante l'utilizzo dello *split screen*: le perdite rispetto alla versione a un giocatore sono limitatissime (rallentamenti quasi nulli, notevole profondità di campo visivo, nessuna incertezza nella gestione dei poligoni) e comunque del tutto ininfluenti in relazione alla fruibilità di tale modalità di gioco. A livello di *gameplay* ***Cool Boarders 3*** può dirsi un titolo abbastanza riuscito: accanto al buon sistema di controllo che, come ho accennato, contribuisce a rendere il tutto particolarmente immediato, il gioco annovera discipline (soprattutto quelle, come lo *Slalom* o il *Downhill*, in cui oltre che contro gli avversari elettronici bisogna lottare contro il tempo) che risultano in generale piuttosto divertenti. La modalità *Tournament*, per concludere, unita alla presenza di diverse ambientazioni all'inizio non accessibili, assicura al prodotto una longevità che, se da una parte, utilizzando termini di paragone assoluti, potrebbe essere considerata appena discreta, dall'altra si può giudicare buona se confrontata con la media dei titoli dello stesso genere.

IGOR

PURTROPPO LE FOTO NON RENDONO L'IDEA DELL'OTTIMA REALIZZAZIONE DELLA NEVE.

NELLA SEZIONE BOARDER CROSS VI TROVERETE A GAREGGIARE CONTRO TRE AVVERSARI; IL BELLO (O IL BRUTTO, A SECONDA CHE SIATE DEI PURISTI DELLO SNOWBOARD O MENO) È CHE POTRETE ANCHE TIRARE PUGNI AGLI AVVERSARI!

Commento **Senza ombra di dubbio l'ultimo nato della serie *Cool Boarders* si segnala per dei netti miglioramenti, sotto tutti i punti di vista, rispetto ai precedenti capitoli. Il titolo è giocabile, abbastanza divertente e tecnicamente ben realizzato; inoltre l'introduzione di nuove discipline e di una sezione "torneo" piuttosto articolata hanno contribuito ad aggiungere un po' di spessore e longevità a un genere che non ha mai fatto risiedere in queste qualità i propri punti di forza. Imperdibile per i fan dello *snowboard*, penso che il prodotto meriterebbe un'occhiata anche da parte dei non appassionanti.**

Pro...

- *Ottima realizzazione tecnica*
- *Buona varietà di discipline*

Contro...

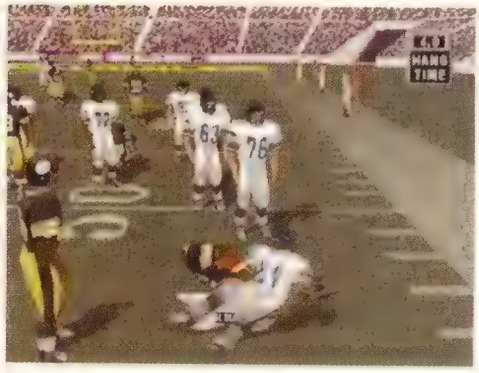
- *Longevità non eccezionale*
- *Molti caricamenti*

Giudizio...

Grafica : **90**
Sonoro : **88**
Giocabilità : **87**
Longevità : **82**
Originalità : **70**

87

Madden NFL 99

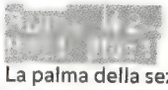


Come tutti sapranno, ci sono tradizioni a cui gli statunitensi non possono e non vogliono assolutamente rinunciare; alcune sono vecchie di decenni, come il proverbiale tacchino del Giorno del Ringraziamento, mentre altre sono decisamente più recenti. Tra queste ultime rientrano ormai a pieno diritto gli interminabili aggiornamenti dei titoli sportivi realizzati da Electronic Arts; anno dopo anno il colosso americano ha invaso i negozi con *update* marginali dei propri titoli, limitandosi ad aggiornare i *roster* e i regolamenti ed incrementando progressivamente la cifra abbinata al titolo. Quest'ultima è attualmente giunta all'annata 99, ed è proprio arrivando alla serie *99* che *Madden NFL* ha finalmente compiuto l'atteso (e ormai insperato, a dire il vero) balzo in avanti.

La struttura, tanto per chiarire, è ovviamente sempre la stessa, con l'abituale partecipazione di John Madden (notevolmente ingrassato, a dire il vero, ma in fin dei conti non è certo un problema nostro) e la classica pletora di opzioni e settaggi a disposizione; il football, obietterà qualcuno, è in fin dei conti

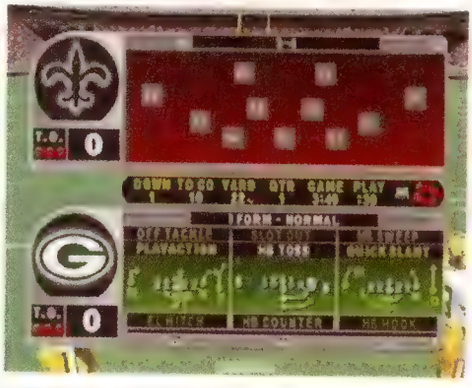
(A SINISTRA) UNA DELLE OTTIME SCHERMATE DI CARICAMENTO.

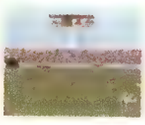
sempre quello, ma a mio modo di vedere ci sarebbe ancora spazio per qualche innovazione e un briciolo di originalità. Le sezioni di allenamento volte a determinare le caratteristiche dei giocatori creati da zero, tanto per fare un esempio, sarebbero senza dubbio un ritorno gradito (parlo di ritorno perché una cosa del genere si era già vista ai tempi dei 16-bit), così come sarebbe bello poter avere una visuale dagli occhi del quarterback realmente giocabile. Si tratta in ogni caso di divagazioni e piccoli dettagli, che poco hanno a che vedere con quelle che sono le solide aggiunte apportate da EA all'ultimo aggiornamento del suo completissimo simulatore.



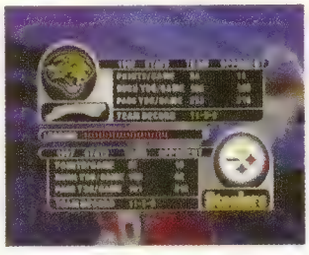
La palma della sezione più criticata nelle precedenti versioni a 32-bit di *Madden NFL* va senza alcun dubbio al vecchio motore grafico; pur girando su macchine dalla potenza notevolmente superiore a quella di MegaDrive e Super Nintendo, infatti, il gioco ha mantenuto fino all'anno scorso un aspetto piuttosto grezzo e poco rifinito, con stadi e giocatori assai lontani dall'eccellenza di quelli proposti dai concorrenti (primo fra tutti l'arrembante *NFL GameDay* di Sony, sviluppato da 989 Studios e immediatamente balzato in vetta alle classifiche di vendita con tanto di approvazione di critica e pubblico). Fatto sta che quest'anno i *designers* di Electronic Arts hanno finalmente preso atto di questa imperdonabile debolezza e hanno di conseguenza dotato ***Madden NFL 99*** di un motore grafico totalmente nuovo, interamente basato sui poligoni e libero dagli obsoleti *sprites*

IN MADDEN NFL 99 È PRESENTE IL SOLITO MARE DI SCHEMI...





Titolo : MADDEN NFL 99
Casa : ELECTRONIC ARTS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-8
Genere : SPORTIVO



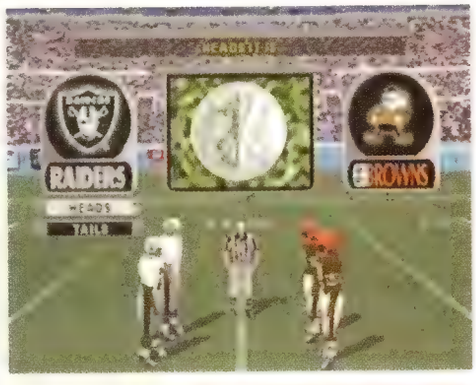
ereditati dalle versioni a 16-bit (nonostante l'inquietante presenza dei cubettosi giudici di linea, davvero da dimenticare). Il risultato del lavoro svolto è immediatamente visibile e sicuramente gratificante per l'occhio del giocatore, che sin dalla rapida carrellata di stampo televisivo presentata a inizio partita potrà godersi la vista di stadi a dir poco eccellenti; le arene sono infatti solide e di notevoli dimensioni, con un buon impiego di poligoni e *textures* ed un ottimo corredo di effetti atmosferici come neve e pioggia (che non faranno ovviamente capolino nei magnifici e monumentali *domes*, che poi sarebbero gli stadi coperti). Anche gli atleti in campo sono stati chiaramente ridisegnati e modellati da zero, con particolare attenzione al livello di dettaglio e alla plasticità dei movimenti. Il primo obiettivo è stato raggiunto tramite il ricorso alla medesima perizia impiegata nella costruzione degli stadi, ovvero con un preciso e sapiente mix di modelli poligonali ben proporzionati, efficaci algoritmi di *shading* e *textures* adeguate; ora i giocatori sono finalmente compatti e "credibili", con un notevole livello di pulizia che non può che aumentare il realismo complessivo degli incontri. Tra l'altro, come si è detto precedentemente, un'ulteriore buona dose di lavoro è stata spesa nel reparto animazioni, con un massiccio incremento nel campionario dei movimenti eseguibili dagli atleti e un'operazione generale di miglioramento e ripulitura. La maggiore flessibilità nelle azioni disponibili va ovviamente a migliorare anche la giocabilità e la varietà delle partite, nonché la spettacolarità visiva del gioco; tra le interessanti novità troviamo quindi finte laterali, spinte ai danni dei difensori, frequenti conciliaboli tra il quarterback e i suoi uomini e agganci in volo degni dei veri eroi dell'NFL. Peccato però che, come del resto accade in molti dei simulatori sportivi targati Electronic Arts, le animazioni (ottime se prese singolarmente) risultino spesso slegate tra loro, con fastidiosi attimi di incertezza nel passaggio da un movimento all'altro. Si tratta di un difetto che rovina parzialmente l'ottimo lavoro svolto dagli animatori, che pur essendo riusciti a garantire un risultato convincente ed esteticamente affascinante devono cedere il passo (tanto per cambiare) all'onnipresente ***NFL GameDay 99***. Dove invece ***Madden NFL 99*** non teme confronti è nella sezione audio, la cui coerenza con gli avvenimenti in campo (parlo ovviamente della folla scatenata nel corso delle azioni più spettacolari) si accoppia perfettamente con l'aderenza a quelle che sono le reali urla del caso (chi non ha sentito almeno una volta il rombo "Defense! Defense!" nelle telecronache di questo sport?); ottimi anche gli interventi dello stesso John Madden, che spesso e volentieri si prenderà il disturbo di spiegarci il funzionamento di falli e violazioni del regolamento.

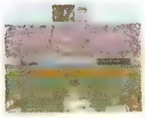
Le menti dietro all'ultimo ***Madden NFL*** non si sono comunque limitate ad aggiornare il lato tecnico del gioco, ma hanno effettuato radicali interventi di ringiovanimento anche per quanto riguarda il *gameplay* vero e proprio. Sotto questo punto di vista, le novità più eclatanti dell'edizione ***99*** sono sicuramente da ricercare nell'inedita modalità *One-Button*, inserita per avvicinare al gioco anche i novizi e i profani del genere; scegliendo questo tipo di interfaccia l'intero svolgimento delle azioni sarà infatti comandato da un unico pulsante, alla pressione del quale la CPU farà corrispondere di volta in volta lanci, corse e così via. Le scelte effettuate in questi casi dall'algoritmo di IA del gioco sono quasi sempre coerenti e proficue, e pur sollevando il giocatore da quello che è il controllo totale richiesto da un simulatore di questo tipo potrebbero effettivamente attrarre diversi nuovi utenti (che potranno comunque passare all'interfaccia completa dopo un breve apprendistato). Per i fan di vecchia data sono ovviamente presenti le abituali sezioni di *editing* delle squadre, modifica degli schemi e creazione di nuovi giocatori, così com'è stata nuovamente incrementata (e questa è ormai una costante negli *update* dei giochi EA) l'abilità delle squadre manovrate da PlayStation. Quest'ultimo fattore non è però necessariamente positivo, dato che l'eccessiva frequenza dei passaggi intercettati dai difensori avversari potrebbe condurre a pensare che gli atleti in dotazione alla CPU possano intercettare anche un Boeing 747, e per di più a mani nude; e se è vero che un sistema del genere permette agli utenti più navigati di trovare di anno in anno pane per i loro denti, è anche vero che chi comincia dall'edizione ***99*** si troverà senza dubbio spaesato e in difficoltà. Aggiungiamo infine il sistema di controllo, la cui prontezza non è purtroppo adeguata in ogni situazione (stiamo in poche parole parlando di una certa legnosità dei comandi, come da tradizione EA), e avremo il quadro complessivo di un gioco che, pur compiendo un fenomenale balzo in avanti rispetto al suo predecessore, non riesce ancora a raggiungere la perfezione richiesta.

NOTARE I TIZI BLOCCHETTOSI A BORDO CAMPO...

IL TRADIZIONALE LANCIO DELLA MONETINA IN TUTTO IL SUO SPLENDORE.

SHRAPNEL





Commento **Come ho già detto in chiusura di recensione, *Madden NFL 99* non è un gioco perfetto, né tantomeno il simulatore di football definitivo. I difensori guidati dalla CPU sono sin troppo bravi e precisi, i comandi non sempre prontissimi e i caricamenti ancora un po' lenti. Eppure il gioco funziona in modo ineccepibile, gli schemi trovano un riscontro reale nell'azione su schermo e, soprattutto, ci si diverte davvero; di conseguenza, pur non avendo raggiunto l'agognata perfezione, l'ultimo capitolo di questa serie ha finalmente compiuto il primo vero passo in avanti da quando ha raggiunto i 32-bit. E questo non è affatto poco...**

Pro...

- *Estremamente completo*
- *Buona realizzazione*

Contro...

- *Talvolta frustrante*
- *Risposta ai comandi incerta*

In Pagella...

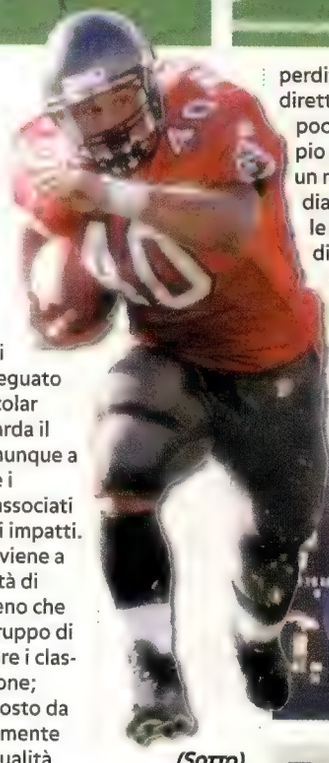
Grafica : **86**
Sonoro : **86**
Giocabilità : **84**
Longevità : **88**
Originalità : **70**

86

NFL Xtreme

Il football USA, si sa, non è certo uno sport per signorine, e questo è un dato di fatto. Del resto, l'idea stessa di avere degli energumeni disposti a uccidere pur di guadagnare il possesso di una palla ovale non è esattamente delicata, così come non sono affatto delicate le maniere utilizzate dagli armadi umani in questione. Ma la fantasia malata dei *designers* non ha limiti ed ecco che i tipi di 989 Studios si sono posti una domanda: cosa accadrebbe se gli uomini in gara per ogni squadra fossero solo 5, se il campo venisse ridotto a 80 yard e se agli atleti venisse somministrato un cocktail composto da due parti di ferocia liquida e una parte di tabasco? Semplice: ci troveremmo di fronte la scatola di *NFL Xtreme*. L'ultimo esponente del catalogo sportivo Sony si presenta infatti come una variante estremamente *arcade* del football, in cui velocità e semplicità di gioco hanno rimpiazzato l'accuratezza tattica maniacale dei simulatori più seri. Pur essendo largamente basato sul motore di ***NFL GameDay***, da cui eredita tra l'altro una nutrita serie di opzioni per la costruzione e l'*editing* di squadre e giocatori, ***NFL Xtreme*** offre un approccio completamente diverso allo sport più seguito negli USA, che non mancherà probabilmente di attrarre anche coloro che col football non hanno mai voluto avere nulla a che vedere. Questo perché la semplificazione del gioco tocca molti dei settori tradizionalmente più ostici per il giocatore casuale, tra cui il caos generato dal gran numero di uomini in campo (qui, lo ripeto, ci si batte in 5 contro 5), il volume esagerato di giocate a disposizione, l'applicazione quasi scientifica richiesta in ogni partita e le regole talvolta asfissianti. Soprattutto l'ultimo punto ha subito un drastico taglio in ***NFL Xtreme***, che grazie all'eliminazione pressoché totale del regolamento attualmente in vigore sposta l'ago della bilancia in favore degli scontri fisici tra i giocatori; questa decisa sterzata in direzione di un *gameplay* più diretto si rivela comunque positiva, vista la facilità con cui le azioni scorrono via e la notevole frequenza di *touchdown* e realizzazioni. Al massimo settaggio di velocità il gioco si tramuta in una vera e propria corsa al massacro, con lanci in profondità a dir poco incredibili e inseguimenti che terminano regolarmente in rumorosi scontri tra due o più giocatori, con tanto di frasi di ammonimento o presa in giro dopo il placcaggio (che spesso e volentieri viene eseguito in modo estremamente rude e spettacolare, con tanto di maglie strappate di dosso e voli al di sopra delle spalle dei difensori). Il tutto viene inoltre gestito da un motore tridimensionale solido e dettagliato, che riesce a far dimenticare la scadente realizzazione degli stadi e dell'effetto "turbo" grazie ai buoni modelli poligonali degli atleti (si parla di 400 e più poligoni per ogni energumeno, con tanto di differenti dimensioni a seconda della stazza), alle animazioni fluide e ben raccordate, alla vivacità di *texture* e colori ed ai convincenti effetti atmosferici; adeguato anche l'audio, in particolar modo per quanto riguarda il parlato (che tende comunque a diventare monotono) e i potenti effetti d'urto associati ai tremendi e frequenti impatti. Dove però ***NFL Xtreme*** viene a mancare è nella capacità di durare nel tempo, a meno che non si abbia un folto gruppo di amici con cui organizzare i classici tornei ad eliminazione; mentre il football proposto da Sony si presta perfettamente per quest'ultima eventualità, infatti, nel gioco in singolo si corre presto il rischio di incappare in una triste e fastidiosa perdita di interesse. Il *gameplay* diretto ed essenziale si rivela in poche parole un'arma a doppio taglio, e pur garantendo un notevole impatto immediato può finire per tarpare le ali a un titolo altrimenti discreto; resta inoltre l'incognita maggiore per questa categoria di giochi sportivi, ovvero il limitato seguito su cui possono contare nella nostra penisola.

SHRAPNEL



(Sotto) ***Una delle animazioni post-placcaggio.***

Titolo : NFL Xtreme
Casa : Sony/989 Studios
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

Commento ***NFL Xtreme*** **è quello che potremmo definire un gioco a fasi alterne: inizialmente inconsistente (soprattutto per chi, come me, commette l'errore di avvicinarvisi come se fosse un *Madden* o un *GameDay*), poi divertente, successivamente spassoso e infine un po' fiacco. Un ciclo di vita così contrastato è ovviamente dovuto alla natura particolare del *gameplay*, che pur non brillando nell'appeal a lungo termine per i giocatori solitari, sarà in grado di garantire diversi pomeriggi in compagnia degli amici, sempre all'insegna della palla ovale e dei contrasti più truci. Un titolo discreto, quindi, ma non essenziale.**

Pro
- *Giocabile dal primo momento*
- *Semplice e divertente*

Contro
- *Scarsa profondità*
- *Poco longevo per i single*

La Pagella

Grafica : **84**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **84**
Longevità : **76**
Originalità : **70**

78

LA MIGLIOR DIFESA E' L'ATTACCO.

ASSAULT

MANUALE
VERSIONE IN ITALIANO
GIOCO

AMBIENTI,
PERSONAGGI
E MONDI
COMPLETAMENTE IN 3D.

PlayStation
PAL

FORNITORE UFFICIALE MILAN

Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.

TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS LTD
www.telstar.co.uk/tes

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999 - www.cidiverte.it

NHL 99

Penso che se nel campo dei videogiochi si dovesse attribuire un Oscar per le più riuscite strategie commerciali mai poste in atto, basterebbero pochi minuti di analisi per rendersi conto che tale premio non potrebbe che essere assegnato a Electronic Arts. La casa americana infatti, con la creazione della divisione denominata *EA Sports,* è stata in grado nel corso degli anni di diventare un punto di riferimento per le produzioni sportive su qualunque piattaforma videoludica disponibile sul mercato (dai PC alle console). Grazie a campagne pubblicitarie a dir poco martellanti che sono spesso riuscite a far passare in secondo piano delle realizzazioni non sempre all'altezza, le *update* annuali dei vari ***FIFA, NFL, NHL, NBA Live*** e *PGA* hanno venduto ogni volta zilioni di copie in tutto il mondo, sfruttando nel modo migliore quella che potremmo chiamare la "sindrome da prematuro invecchiamento", caratteristica di molti titoli sportivi. Avendo capito che la presenza in una simulazione sportiva di aggiornatissimi *data base* di atleti realmente esistenti aggiunge al gioco quel tocco di realismo al quale molti utenti non sono disposti a rinunciare, Electronic Arts ha ormai preso l'abitudine di presentare, con cadenza annuale, la nuova versione di ciascuno dei propri prodotti sportivi. Stavolta tocca dunque a ***NHL 99***, ultimo nato di quella che può sicuramente considerarsi la più riuscita delle serie sportive targate EA.

COME POTETE NOTARE IL DETTAGLIO GRAFICO È VERAMENTE NOTEVOLE.

SICURAMENTE LA TELECAMERA CHE OFFRE LA MIGLIORE VISUALE DI GIOCO È QUELLA DENOMINATA "PRESS".

Rispettando in pieno la tradizione, il nuovo ***NHL*** ci presenta in apertura (subito dopo un FMV pubblicitario sui vari titoli di EA Sports) un filmato introduttivo realizzato, anche in quest'occasione, con una cura impressionante. All'inizio la celeberrima *Heroes* farà da sottofondo ad alcune immagini che si potrebbero definire "toccanti"; dopodiché un'indiavolata colonna sonora rock *style* accompagnerà alcune scene montate con ritmo incalzante che, in pochi secondi, saranno in grado di rendere lampanti anche ai neofiti i motivi per i quali l'hockey su ghiaccio sia considerato uno degli sport più spettacolari al mondo. Giunti alla schermata dei *settings* noterete subito che in tale sezione la vostra preoccupazione principale sarà quella di cercare di non perdervi in mezzo alle tonnellate di opzioni che vi verranno proposte: vi posso dire che solo per esaminare tutte le varie possibilità di customizzazione del gioco ci metterete almeno un buon quarto d'ora! Quando avrete deciso quale telecamera impiegare per riprendere la partita (visuale dall'alto, da dietro, di lato, con o senza *replay* automatico...), quali regole di gioco utilizzare (presenza o meno delle penalità, degli *offside*, dei passaggi di due linee e così via) e come settare i comandi (consigliatissimo il controllo analogico con *Dual Shock*!), potrete quindi decidere se dare inizio ad una partita amichevole, a un torneo di vostra creazione, al campionato NHL o semplicemente a una sfida *shoot out* (in pratica i calci di rigore dell'hockey). Se ancora non vi bastasse, selezionando l'opzione *Coaching drills* un completissimo *editor* vi consentirà di elaborare tutte le strategie di gioco delle varie squadre presenti nel *database*. Bisogna in ogni caso dire che questa sezione è caratterizzata da un contenuto molto tecnico: se quindi i maniaci dell'hockey la trove-

Titolo : NHL 99
Casa : ELECTRONIC ARTS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : SPORTIVO

ranno una vera propria manna, penso proprio che gli utenti meno patiti la ignoreranno tranquillamente. Per concludere con la carrellata sulle opzioni, va segnalata la presenza di una sezione per così dire "manageriale" dove vi potrete dedicare all'acquisto e scambio di giocatori tra le varie squadre o addirittura alla creazione da zero di un nuovo atleta (magari a vostra immagine e somiglianza).

Italy Vs Detroit Red Wings

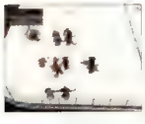
Anche la scelta tra i team disponibili è decisamente ampia: oltre alle compagini che danno vita al campionato NHL (per quei pochi che non lo sapessero è il torneo - strutturato, per capirci, in maniera simile a quello NBA - nel quale le squadre statunitensi e canadesi, le più forti al mondo nella disciplina, si affrontano per la conquista della Stanley Cup), sono presenti anche alcune tra le più importanti rappresentative nazionali (ebbene sì, c'è anche l'Italia; considerate però che gli azzurri dell'hockey non sono esattamente una squadra tra le più competitive e di conseguenza, a meno che non siate dei temerari, vi sconsiglio vivamente di affrontare un qualsiasi campionato controllando il nostro team). Una volta scesi sul ghiaccio noterete subito come il gusto per la spettacolarizzazione dell'evento sportivo, caratteristico dei titoli EA, non sia stato smentito nemmeno in questa occasione. Potrete quindi godervi (o, a seconda dei gusti, sorbirvi) i vari filmati con le arene di gioco, le presentazioni degli incontri da parte dei telecronisti e le esecuzioni degli inni nazionali, oltre a potervi sbizzarrire nell'analisi delle più insignificanti statistiche di gioco. Fortunatamente i programmatori devono aver capito che tutti questi elementi di contorno all'azione vera e propria, superata l'euforia iniziale, non ci mettono molto a diventare piuttosto fastidiosi: a tal proposito è stata dunque introdotta un'opzione che consente di saltare quasi tutte le fasi di intermezzo riducendo notevolmente i tempi morti.

Good News & Bad News

Passando ora all'esame della parte giocata vera e propria posso dire che a livello di *gameplay* l'ultimo nato della serie ***NHL*** si dimostra tranquillamente all'altezza dei propri predecessori. Il meccanismo di gioco e il sistema di controllo sono in pratica gli stessi (peraltro molto riusciti) della versione ***98***. In aggiunta è stata prevista la possibilità di utilizzare il *Dual Shock* anche in modalità vibrante: vi assicuro che in uno sport dove l'inerzia riveste un ruolo fondamentale come nell'hockey (penso che chi di voi abbia provato almeno una volta a pattinare sul ghiaccio capisca cosa intendo...) il controllo analogico è quanto di meglio si potesse chiedere. Veramente straordinario quando, ad esempio durante un *bodycheck* alla balaustra, le vibrazioni del joypad vi faranno immedesimare nell'azione dandovi un'idea di quello che potrebbe provare in quel momento il vostro giocatore sullo schermo. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico il discorso si fa più complesso perché quella che a prima vista mi era sembrata una delle più significative innovazioni di ***NHL 99*** rispetto ai suoi predecessori si è poi rivelata, ad un'analisi più approfondita, probabile causa di alcune grosse pecche. Se infatti non si può non notare come l'aspetto grafico del titolo abbia subito dei notevoli miglioramenti grazie all'uso di *texture* definitissime (sul ghiaccio si possono scorgere addirittura i graffi dei pattini!), di un enorme numero di poligoni sullo schermo (solo nelle riprese più ravvicinate è possibile scorgere qualche "blocchettosità" nei giocatori) e della grande cura anche per i dettagli (provate a dare una spallata alla balaustra dietro la porta e vedrete il *plexiglass* oscillare!), d'altra parte, probabilmente a causa dell'incredibile mole di dati da gestire da parte del processore, il *frame rate* è calato paurosamente rispetto a quanto avevamo visto in ***NHL 98***. Le animazioni dei giocatori sono quindi poco fluide e lo *scrolling* dell'area di gioco è a volte scattoso. A dire la verità tale problema non compromette la giocabilità del titolo, ma credo sia anche necessario sottolineare che la mancanza di fluidità dell'azione di gioco sullo schermo vi darà spesso del filo da torcere costituendo un elemento molto fastidioso specialmente quando dovrete affrontare le situazioni più caotiche.

VERAMENTE IMPRESSIONANTI I BODY-CHECK: MANCANO SOLO GLI SCRICCHIOLII DELLE OSSA IN STILE TEKKEN...

IGOR



NELLA SEZIONE COACHING DRILLS POTRETE DIVERTIRVI A VESTIRE I PANNI DELL'ALLENATORE.

A GIUDICARE DAI RATING LA NOSTRA NAZIONALE DI HOCKEY NON È ESATTAMENTE UNO SQUADRONE...

Commento **Era difficile migliorare un titolo già praticamente perfetto come il vecchio *NHL 98* e purtroppo mi sembra che Electronic Arts, con la versione *99*, abbia parzialmente fallito nell'impresa. Confermate le buone qualità a livello di *gameplay*, le novità positive di questo *NHL* (miglioramento dei controlli grazie all'utilizzo del supporto analogico e notevole dettaglio grafico) vengono infatti controbilanciate da alcuni difetti assenti nella precedente versione (animazioni e *scrolling* poco fluidi). In definitiva, se amate l'hockey su ghiaccio questo gioco di certo non vi deluderà; se però nella vostra ludoteca è già presente l'edizione *98* del titolo EA, non me la sentirei di consigliarvi di procedere senza timore al nuovo acquisto.**

Pro...

- *Notevole dettaglio grafico*
- *Opzioni e statistiche a tonnellate*

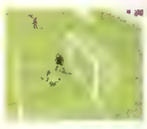
Contro...

- *Animazioni e scrolling un po' "scattosi"*
- *Poche novità di rilievo rispetto a **NHL 98***

La Pagella...

Grafica : **90**
Sonoro : **90**
Giocabilità : **88**
Longevità : **91**
Originalità : **86**

88



Libero Grande

A quanto pare ultimamente nel paese del Sol Levante sembrano avere scoperto l'esistenza della lingua italiana. Probabilmente affascinati dalla gradevole sonorità del nostro idioma, i giapponesi hanno infatti deciso di intitolare alcuni dei loro più recenti prodotti videoludici con nomi quantomeno singolari nel campo dell'intrattenimento elettronico, da sempre quasi esclusivamente anglofono. Ecco dunque che, dopo il celeberrimo *Gran Turismo* tocca ora al nuovissimo *Libero Grande* portare un tocco di italianità sui monitor degli utenti PlayStation di tutto il mondo. Diretta trasposizione dell'omonimo *coin-op* Namco, ***Libero Grande***, pur costituendo l'ennesimo esempio di un genere ormai sfruttatissimo nel mondo dei *videogames* - le simulazioni calcistiche - ha da subito fatto parlare di sé a causa della presenza di caratteristiche decisamente innovative, che hanno consentito di rendere tale titolo un prodotto del tutto originale. A differenza di quanto avviene nella quasi totalità dei titoli analoghi, stavolta vi troverete infatti ad affrontare appassionanti incontri con le vostre squadre preferite controllando, durante l'arco di tutta la partita, sempre lo stesso giocatore. Questo sarà mostrato sullo schermo grazie a una funzionale visuale in terza persona (per intenderci, in stile *Tomb Raider*). Il gioco, in generale, è caratterizzato da un'impostazione particolarmente *arcade*: già dalla schermata delle opzioni vi accorgerete infatti di come siano limitate per l'utente le possibilità di customizzazione delle partite o dei tornei, mentre l'interfaccia di scelta principale ricorda molto quella mostrata nei vari picchiaduro al momento della presentazione dei lottatori. Quando avrete espresso le vostre preferenze riguardo i pochi settaggi richiesti (configurazioni audio/video, presenza delle vibrazioni con il *Dual Shock*, centratura dello schermo e così via), invece di farvi procedere alla scelta della squadra preferita, il gioco vi proporrà una schermata nella quale dovrete selezionare il campione dal quale farvi rappresentare una volta in campo. I giocatori disponibili all'inizio sono circa una ventina: ognuno è dotato di proprie caratteristiche particolari (velocità, abilità, potenza di tiro) e, nonostante i nomi siano stati storpiati per evidenti problemi di diritti d'immagine (Ronaldo, Del Piero e Maldini sono diventati rispettivamente Raimundo, Del Pacino e Mazzini...), sono facilmente riconoscibili tutti i più famosi calciatori del mondo. Man mano che completerete vittoriosamente i vari tornei, vi saranno svelati circa una decina di nuovi personaggi. Va segnalato che, al fine di farvi prendere confidenza con il sistema di controllo, nella sezione *training* (in questo caso denominata *Player Challenge*) potrete partecipare a una serie di prove d'abilità (dribbling, punizioni, lanci di precisione, tiri al volo, colpi di tacco e così via), completate con successo le quali, otterrete altri giocatori segreti. Bisogna dire che tale modalità costituisce in pratica un gioco nel gioco: il meccanismo è simile a quello dei cari vecchi *Hyper Olimpics/Hyper Sports* (per procedere alla prova successiva è necessario ottenere un punteggio minimo) solo che stavolta, completate le prove ottenendo dei risultanti particolarmente brillanti, l'atleta che avrete usato vedrà incrementati i propri *skills*. Passando all'analisi della parte giocata, ***Libero Grande*** conferma purtroppo i notevoli limiti evidenziati già nella versione *coin-op*: nonostante una realizzazione tecnica di buon livello (solo le animazioni degli atleti in campo non sono sempre all'altezza della situazione) il fatto di dover controllare sempre lo stesso calciatore per tutta la partita compromette irrimediabilmente la giocabilità del titolo. Nelle azioni difensive vi troverete spesso ridotti quasi all'impotenza (in caso di contropiede avversario, con il giocatore da voi controllato rimasto in zona d'attacco, potrete solo incrociare le dita e sperare che i vostri compagni di squadra guidati dal computer facciano un buon lavoro) mentre nella fase offensiva l'azione individuale è fin troppo incoraggiata (mi è capitato più di una volta di prendere palla a centrocampo e procedere quasi indisturbato fino ad insaccare nella porta avversaria). Superata l'iniziale fase di entusiasmo dovuta alla notevole componente di innovatività del titolo, la scarsa varietà di azioni realizzabili sul campo e la difficoltà nel tenere sempre sotto controllo la situazione presto vi disincentiveranno a perseverare nella sfida.

ANCHE I NOMI DEGLI STADI SONO PARTICOLARMENTE PITTORESCHI: QUESTO AD ESEMPIO È IL TARTARUGA METALLICA.

Titolo : LIBERO GRANDE
Casa : NAMCO
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

IGOR

Commento **Se da una parte bisogna elogiare i programmatori Namco per gli sforzi compiuti al fine di creare qualcosa di veramente nuovo anche in un campo inflazionato come quello delle simulazioni calcistiche, dall'altra non si può non sottolineare come le attrattive di *Libero Grande* siano decisamente limitate rispetto ad altre produzioni videoludiche dello stesso genere. La trasposizione casalinga di un titolo calcistico prettamente *arcade* come *Libero Grande* ha ben poco senso e, mi dispiace ammetterlo, ma stavolta le famose "aggiunte" alle quali ci aveva abituati Namco per rendere più appetibili le versioni PlayStation dei propri *coin-op* non sono bastate a rendere vincente un prodotto troppo limitato in partenza.**

PRO...
- *Molto innovativo*
- *Sezione training particolarmente riuscita*

CONTRO...
- *Animazioni non eccezionali*
- *Limitante il controllo di un solo atleta*

LA PAGELLA...

Grafica	**84**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**76**
Longevità	**76**
Originalità	**90**

78

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAC

ACTUA SOCCER 2	L.89.000
ALUNDRA ITALIANO	L. 95.000
ARMORED CORE ITALIANO	L. 89.000
BOMBERMAN WORLD	L. 85.000
BREAT OF FIRE ITALIANO	L. 95.000
BUST A MOVE 3DX	L. 65.000
C&C RETALIATION	L.95.000
CARDINAL SYN ITALIANO	L. 89.000
CONSTRUCTOR	L. 95.000
CROC	L. 95.000
DEAD OR ALIVE	L. 89.000
DISCWORLD2	L. 85.000
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	L. 89.000
FORMULA 1 98	TEL.
GRAN TURISMO	L. 89.000
HEART OF DARKNESS	L. 89.000
INT. S.S.S.PRO 98 + DEMO METAL GEAR SOLID	L. 105000
MEDIEVIL	L. 95.000
MEGA MAN 8	L. 89.000
MORTAL KOMBAT 4	L.95.000
MOTO RACER 2	L. 95.000
NINJA	L. 95.000
PAX CORPUS	L. 79.000
PIFTALL 3D	L. 79.000
POINT BLANK	L. 79.000
POPULUOS	L. 95.000
ROAD RASH 3D	L. 89.000
SENTINEL RETURNS	L. 79.000
SMALL SOLDIERS	L. 95.000
SNOW BREAK EXTREME	L. 79.000
SPAWN THE ETERNAL	L. 79.000
SPYRO THE DRAGONS	TEL
SUPER PANG COLLECTION	L. 89.000
TEKKEN 3	L. 95.000
TENCHU	L. 95.000
THE FIFTH ELEMENT	L. 95.000
THEME HOSPITAL ITALIANO	L. 89.000
TIME CRISIS	L. 79.000
TOMBI	L. 89.000
WARGAMES	L. 95.000
WILD 9	L. 95.000
WORLD CUP 98 ITALIANO	L. 79.000
WRECKIN CREW	L. 79.000
ZERO DIVIDE 2	L. 79.000

SONY PLAYSTATION + DUAL SHOCK
L. 249.000

TITOLI PLAYSTATION ECONOMICI

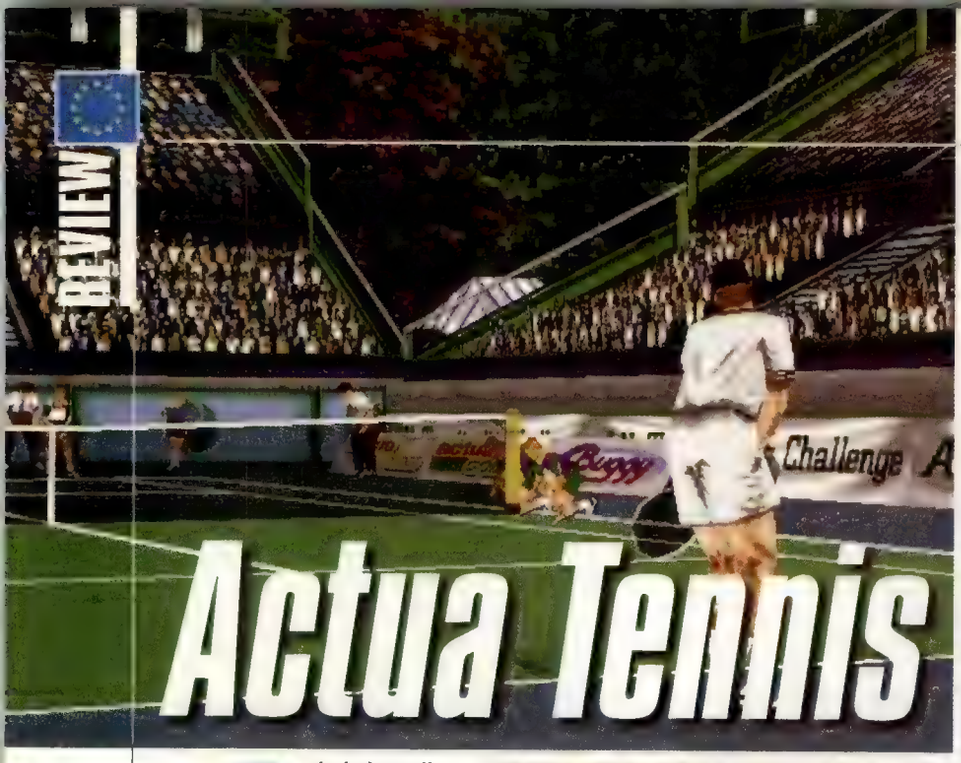
ALIEN TRILOGY L.49.000/COMMAND&CONQUER L.49.000/CRASH BANDICOOT L.49.000/CRUSADER L.49.000/DESTRUCTION DERBY 2 L.49.000/DIE HARD TRILOGY L.49.000/FATE TO BLACK L.49.000/FELONY 11/79 L.55.000/FORMULA 1 L.49.000/GRID RUN L.49.000/HERC'S ADVENTUR ITALIANO L.55.000/MORTAL KOMBAT TRILOGY L.55.000/ODDWORLD L. 55.000/PANDEMONIUM L.49.000/POY POY L.55.000/RIOT L.49.000/SOVIET STRIKE L.49.000/SPICE WORLD L.49.000/TEKKEN 2 L.49.000/TOCA TOURING L. 55.000/TOMB RIDER L. 55.000/V-RALLY L. 55.000/WIPEOUT 2097 L.49.000/ YUSHA HEAVEN'S GATE L. 55.000

TITOLI PLAYSTATION USA / JAPAN

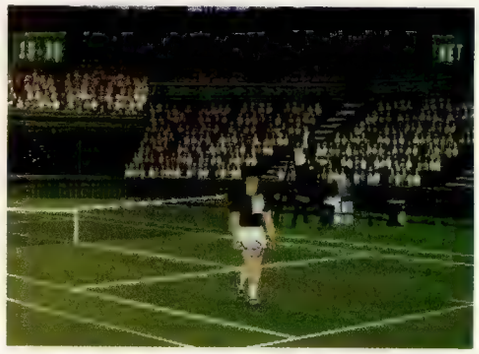
azure dreams usa	L. 109.000
big air snowboarding usa	L. 119.000
brave fencer jap	L. 135.000
bushido blade 2 jap	L. 129.000
capcom generation jap	L. 129.000
coolboarders 3 usa	L. 119.000
crisis city jap	L. 119.000
crisisbeat jap	L. 119.000
dark messiah jap	L. 119.000
darkstalkers 3 usa	tel.
double cast jap	L. 119.000
future cop lapds 2100 usa	tel.
japan wrestling woman jap	L. 119.000
jeopardy usa	L. 119.000
knockout king usa	L. 119.000
macross v-fx jap	L. 109.000
metal gear solid jap	L. 145.000
metal gear solid usa	tel.
nascar 99 usa	L. 119.000
nba live 99 usa	L. 119.000
nba shootout 99 usa	L. 119.000
overblood 2 jap	L. 129.000
parasite eve usa	tel.
pocket fighters jap	L. 135.000
point blank 2 jap	L. 129.000
silhouette mirage jap	L. 119.000
soukaigi jap	L. 135.000
star ocean jap	L. 135.000
tactics ogre usa	L. 119.000
tail concerto jap	L. 119.000
test drive 5 usa	L. 119.000
thunderforce 5 jap	L. 129.000
xenogears jap	L. 119.000

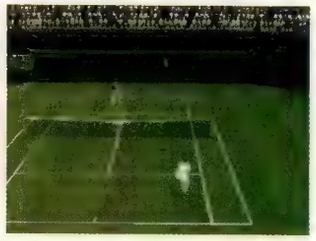
ACCESSORI SONY PLAYSTATION

action replay 2.20	L. 99.000
ascii grip	L. 55.000
cavo antenna rf-unit	L. 29.000
cavo estensione joypad	L. 15.000
cavo scart	L. 29.000
joypad dual shock	L. 55.000
joypad no orig. color	L. 25.000
joypad orig. colorati	L. 35.000
memory card 120 blocchi	L. 65.000
memory card no orig.	L. 25.000
memory card orig.	L. 35.000
mouse + tappetino	L. 65.000
pad + stick 6 pezzi	L. 15.000
pistola namco g-con 45	L. 79.000
resident evil pad	L. 75.000
volante + pedaliera	L. 125.000



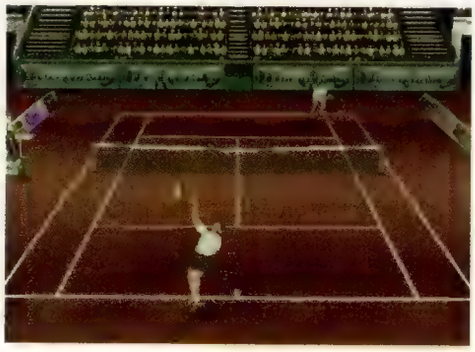
Actua Tennis



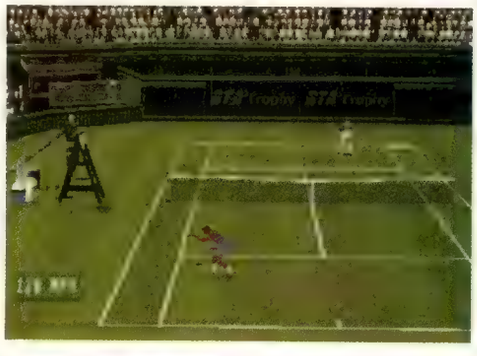


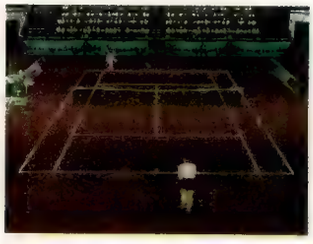
Un bel gioco di tennis per PlayStation e l'Italia in finale di coppa Davis nello stesso anno? "Impossibile" direte voi. E infatti non è vero dato che, se la nostra nazionale è riuscita ad arrivare a un passo dalla conquista dell'ambita insalatiera, nessuna *software house* è riuscita a produrre per la console Sony una simulazione tennistica in grado di riprodurre fedelmente le caratteristiche di questo sport e di risultare gradevole dal punto di vista estetico.
Ha fallito miseramente anche Gremlin con il nuovo episodio della serie *Actua Sport*: infatti il titolo della casa britannica, pur potendo contare sulla presenza di un buon numero di tornei, di diverse modalità di gioco e di ben 64 giocatori (32 uomini e 32 donne, selezionati tra i più forti tennisti attualmente in circolazione) mostra evidenti pecche a livello strutturale. I movimenti e le varie animazioni non sono infatti impeccabili, tanto che in alcune situazioni sembra che il giocatore abbia ai piedi un paio di pattini invece delle scarpe e anche la collisione degli *sprite* mostra evidenti lacune; in generale possiamo dire che, se le ambientazioni sono globalmente di buona fattura (in fondo, non è troppo difficile disegnare un campo da tennis) ***Actua Tennis*** manca decisamente nella realizzazione tecnica. Queste lacune si ripercuotono ovviamente sulla giocabilità, visto che i movimenti poco realistici consentono di recuperare palle altrimenti irraggiungibili e di eseguire giocate che con il tennis reale hanno ben poco a che vedere. Rispetto a quanto capita in molti altri titoli del genere poi, i giocatori controllati dalla CPU commettono una notevole quantità di errori (fatto che non capita invece al giocatore controllato da noi... abbiamo dovuto sudare sette camicie per riuscire a mandare una pallina fuori dal campo), tanto che per vincere alcuni scambi è sufficiente continuare a ribattere la pallina, aspettando solamente che l'avversario sbagli il dritto o il rovescio. Abbastanza classico, e tutto sommato nella media il sistema di controllo (nulla di particolare la nuova tecnica per effettuare la battuta), così come sono classiche tutte le modalità di gioco che consentono di prendere parte a una stagione completa, a un singolo torneo oppure a incontri amichevoli in singolare e doppio. A poco serve l'opzione che consente di creare il proprio giocatore dal nulla e la presenza di alcuni tiri speciali che non aumentano certamente il valore globale di un titolo nettamente deludente. E' difficile capire come mai nessuna *software house* sia ancora riuscita a creare per PlayStation una simulazione tennistica degna di tale nome, dato che, per *console* decisamente meno potenti esistono titoli del genere che, pur non brillando per grafica e sonoro, riescono a garantire una giocabilità eccezionale...

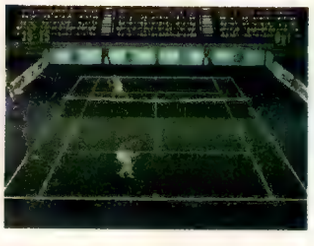
END

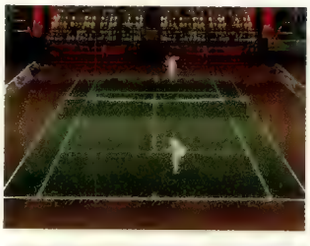


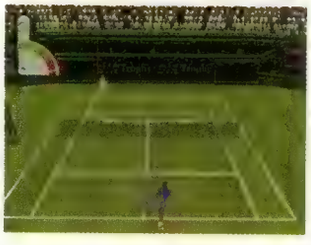
COME AL SOLITO SONO PRESENTI DIVERSE VISUALI, PER LA MAGGIOR PARTE INUTILI...











Titolo : **Actua Tennis**
Casa : **Gremlin**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sportivo**

Commento **E' difficile trovare in *Actua Tennis* qualche aspetto positivo che potrebbe servire per un eventuale *sequel*: i problemi del titolo Gremlin riguardano infatti sia la realizzazione tecnica, e in particolar modo la grafica, caratterizzata da animazioni mediocri e da una velocità di gioco decisamente irreale (si corre da una parte all'altra del campo in meno di tre secondi...), che la struttura di gioco, a causa soprattutto di una collisione racchetta/pallina che potremmo definire perlomeno "insolita". Inutili quindi tutte le opzioni inserite dai programmatori, così come la presenza di ben 64 giocatori: a cosa servono infatti tutti questi aspetti, se poi a mancare è proprio il gioco ?**

Pro...
- *Grafica statica dignitosa*
- *Siamo in finale di Coppa Davis...*

Contro...
- *Animazioni mediocri*
- *Sistema di controllo precario*

La Pagella...

Grafica	**55**
Sonoro	**70**
Giocabilità	**56**
Longevità	**57**
Originalità	**50**

53

to the extreme

RUSHDOWN

AI CONFINI DELL'ESTREMO!

CANAL+ MULTIMEDIA

INFOGRAMES

PlayStation

HALIFAX

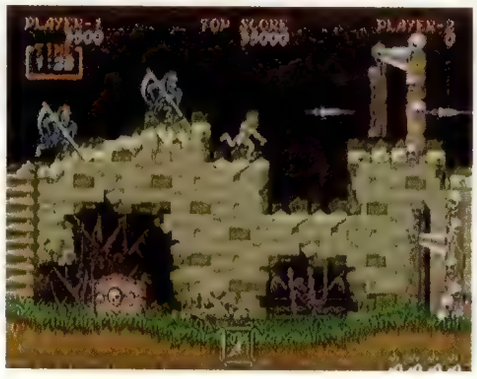
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

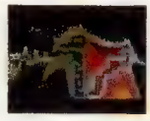
www.halifax.it

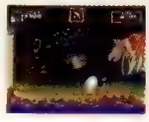
Capcom Generation Volume 2

Nella sua seconda raccolta che riunisce i titoli più rappresentativi prodotti da Capcom, la casa di Osaka ci propone l'intera saga del *platform horror Ghosts'n Goblins*; una *compilation* dall'indiscussa importanza storica che ci riporta indietro nel tempo, in un periodo in cui, incredibile ma vero, Capcom non era solo sinonimo di picchiaduro.

Capcom Generation Volume 2 contiene le conversioni dei tre episodi della saga di *Ghosts'n Goblins* usciti tra l'85 e il '91: tre *platform* che, per quanto graficamente datati, sono ancora in grado di offrire quella perfetta miscela di atmosfera e giocabilità alla quale devono l'estrema popolarità di cui hanno goduto in questi anni. Ritorniamo quindi al settembre 1985, mese in cui nelle sale giochi giapponesi è apparso il primo ***Ghosts'n Goblins***...



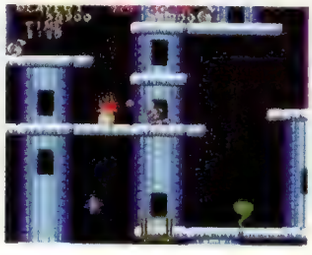


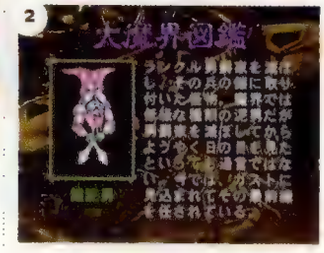


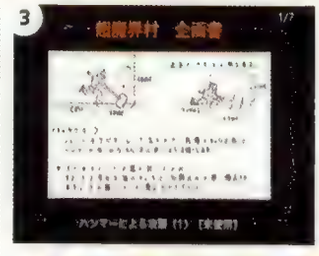
(Sotto) Per quanto vecchio, Ghosts'n Goblins non è privo di segreti.

Titolo : Capcom Gen. Vol. 2
Casa : Capcom
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Platform

Conosciuto in Giappone con il titolo di ***Makaimura, Ghosts'n Goblins*** ha rappresentato per Capcom un grande passo in avanti rispetto agli sparatutto che hanno caratterizzato la sua produzione nel '84/85. Il gioco presentava infatti un livello di originalità e spessore mai raggiunto prima d'allora dalla casa d'Osaka. Una delle caratteristiche principali del titolo era sicuramente l'accattivante caratterizzazione dei personaggi, soprattutto per quanto riguarda il protagonista del gioco; nonostante gli anni, l'immagine del prode cavaliere Arthur che combatte in mutande orde di *zombie* è ancora viva nella memoria dei videogiocatori di vecchia data. La storia narrata in ***Ghosts'n Goblins*** è piuttosto semplice: il re demone Astaroth invade il mondo degli umani e rapisce l'amata principessa del cavaliere Arthur. Il nostro eroe decide quindi di recarsi nel mondo demoniaco per sconfiggere il re demone e salvare la principessa. Il percorso per raggiungere il castello di Astaroth è naturalmente irto di ostacoli, in gran parte rappresentati da un nutrito bestiario di creature del male che comprende *zombie*, fantasmi e demoni. Per affrontarli il nostro eroe fa uso di svariate armi che comprendono lance, pugnali, torce, asce e croci (queste ultime sostituite da scudi nella versione occidentale). Armi e bonus sono trasportati da alcuni nemici all'interno di vasi: per ottenerli è quindi necessario eliminare il mostro che li possiede. Per completare il gioco vengono messe a disposizione diverse vite, per un massimo di nove.
Un'ulteriore protezione è offerta dall'armatura di Arthur, che difende il giocatore da un attacco per poi disintegrarsi; in questo caso il nostro eroe deve combattere indossando solamente dei boxer decorati con fragoline rosse (un regalo della principessa?) fino a quando non trova una nuova armatura. Sia dal punto di vista grafico che in alcuni elementi della meccanica di gioco, ***Ghosts'n Goblins*** è il titolo della collezione che maggiormente risente dei propri anni; risulta particolarmente fastidiosa l'impossibilità di muovere la croce direzionale in obliquo, che riduce la manovrabilità di Arthur quando si trova in ginocchio. ***Ghosts'n Goblins*** rimane comunque un classico divertente e impegnativo ancora in grado di affascinare i giocatori "moderni". La conversione per PlayStation è ovviamente identica all'originale, compresa la colonna sonora che non presenta quindi di nessun riarrangiamento. Le uniche aggiunte riguardano i crediti infiniti, la compatibilità *Dual Shock* (solo per le vibrazioni) e un completo archivio riguardante il gioco, scritto interamente in giapponese, che comprende illustrazioni, musiche e trucchi.

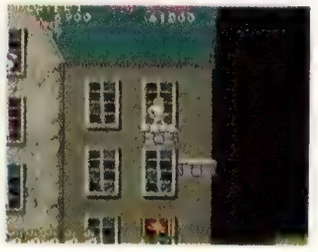


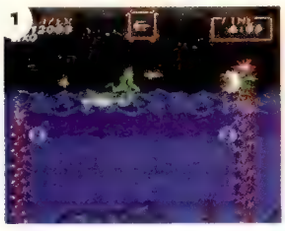
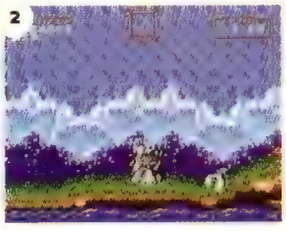
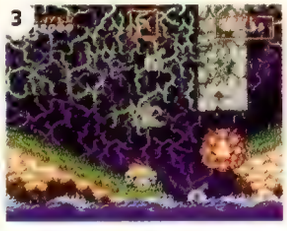
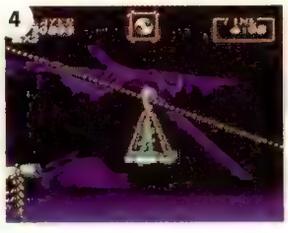
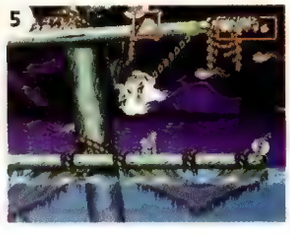




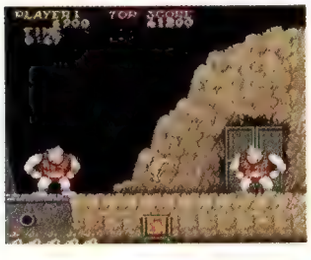
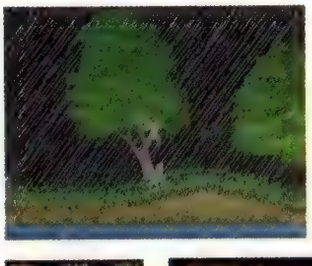
(Foto 1-4) Ad ogni gioco è unito un archivio contenente informazioni e immagini.

L'occasione per riproporre la



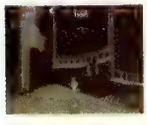
brillante formula di gioco offerta da ***Ghosts'n Goblins*** arriva nel 1988 con il debutto del nuovo hardware a 16-bit *Capcom System 1*, scheda che verrà in seguito usata per classici come ***Street Fighter II, Final Fight*** e ***Strider***: nel dicembre di quell'anno viene completato infatti ***Daimakaimura,*** ribattezzato in Occidente ***Ghouls'n Ghosts***. Il contributo offerto dalla maggiore potenzialità della *CPS-1* ha consentito al secondo episodio della saga di godere di un maggiore dettaglio grafico: i fondali sono ora più complessi e animati e gli *sprite* presentano dimensioni decisamente superiori a quelli dell'episodio precedente.

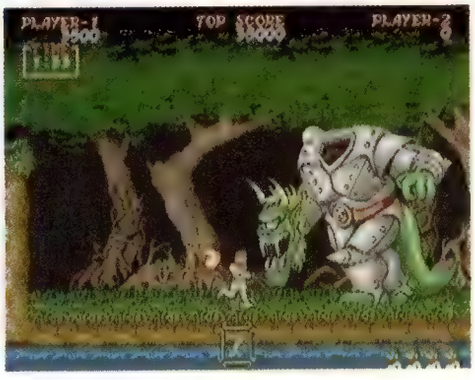



Ulteriori modifiche sono state apportate alla meccanica di gioco; le armi a disposizione di Arthur sono più numerose e godono della possibilità di essere potenziate indossando un'armatura magica. E' stata inoltre aggiunta la possibilità di attaccare verso l'alto e verso il basso, mentre non è ancora possibile muovere il *controller* in diagonale. Il nuovo mondo demoniaco che Arthur deve affrontare è più vasto e vario di quello governato da Astaroth. Prima di raggiungere il grande re demone Lucifer, il nostro eroe dovrà superare svariati mostri e trappole che metteranno a dura prova anche l'abilità dei giocatori più smaliziati. La versione di ***Ghouls'n Ghost*** proposta nella collezione è una conversione perfetta del gioco. Come per ***Ghosts'n Goblins*** è stato aggiunto un archivio contenente immagini e informazioni e la compatibilità *Dual Shock*. Di particolare interesse per gli appassionati possono essere i manoscritti che illustrano con semplici vignette alcuni elementi della meccanica di gioco. Sempre da quest'archivio è possibile accedere alla colonna sonora, sfortunatamente non ascoltabile tramite un comune lettore CD.

Super Arthur

Il terzo e ultimo gioco contenuto nella *compilation* è l'unico titolo presente in ***Capcom Generations Volume 2*** non proveniente da *coin-op*. Si tratta infatti di ***Super Ghouls'n Ghost*** (***Chomakaimura*** in Giappone), un episodio originale della saga, sviluppato appositamente per Super NES: un titolo di grande successo che però non ha soddisfatto appieno i fan della saga. Se dal punto di vista grafico le modifiche apportate lo rendono uguale, se non superiore, a ***Ghouls'n Ghosts***, le aggiunte alla meccanica di gioco e il tipo di costruzione dei livelli lo allontanano ulteriormente dall'immediato ***Ghosts'n Goblins*** caratterizzandolo con una forse eccessiva complessità. Come se non bastasse, bisogna terminare il gioco due volte di seguito per completarlo. Particolarmente fastidiosi sono anche i frequenti rallentamenti che si verificano nelle fasi di gioco più complesse. Per affrontare il suo nuovo nemico, l'imperatore demoniaco Samuel, Arthur è stato dotato di una nuova armatura che costituisce una via di mezzo tra quella originale e quella dorata. La maggiore complessità dei livelli di gioco è stata in parte compensata dalla possibilità di effettuare un doppio salto e, finalmente, di muovere la croce direzionale in obliquo. Per quanto privo di difetti, ***Super Ghouls'n Ghosts*** risulta comunque piacevole e appassionante e, tutto sommato, può essere considerato il titolo della trilogia con la formula di gioco più attuale. ***Capcom Generation Vol 2*** contiene una conversione perfetta del titolo (rallentamenti compresi), diversa dall'originale solo per la presenza dei crediti infiniti (aggiunta quest'ultima senz'altro gradita vista la difficoltà del gioco). Sempre presente il consueto *database* che comprende disegni, colonna sonora e svariate informazioni, nonché la compatibilità *Dual Shock*.





Generazioni a confronto

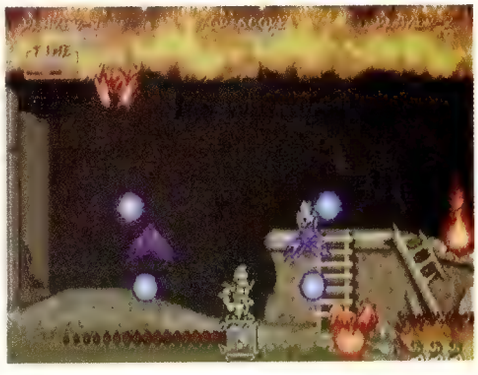
Questo secondo volume della collezione di Capcom dedicata alle proprie glorie passate rappresenta senza dubbio uno delle migliori *compilation* dedicate al *retrogaming*. Per quanto contenga solo tre giochi, che condividono peraltro lo stesso genere, le loro qualità risultano solo parzialmente intaccate dal tempo, consentendogli di offrire tuttora un'ampia dose di complessità e divertimento. ***Capcom Generation Vol. 2*** non costituisce solo una collezione imperdibile per gli appassionati della saga, ma anche una buona occasione per riscoprire un passato in cui la complessità grafica non rappresentava ancora l'elemento fondamentale di un gioco.

DIEGO

Si ringrazia
Halloween Games
per il CD

(Foto 1-5) **Super Ghouls'n Ghosts** ***presentava una maggiore varietà rispetto ai titoli precedenti.***

L'armatura d'oro presente in **Ghouls'n Ghosts** ***potenzia gli effetti delle armi.***



Commento ***Capcom Generation Volume. 2*** **costituisce una delle più interessanti collezioni dedicate al** ***retrogaming*** **mai create. La saga di** ***Ghosts'n Goblins*** **rappresenta un classico del divertimento e della giocabilità anche a tredici anni dalla propria nascita; divertenti e impegnativi, i tre titoli che la compongono mantengono ancora inalterato il loro fascino. Una collezione perfetta per chi rimpiange i** ***platform*** **sobri e immediati di una volta.**

Pro...

- *Conversioni perfette e database completo*
- *Titoli immediati e impegnativi*

Contro...

- *Dettaglio grafico non attuale*
- *Solo tre giochi e dello stesso genere*

La pagella...

Grafica	**NG**
Sonoro	**NG**
Giocabilità	**NG**
Longevità	**NG**
Originalità	**NG**

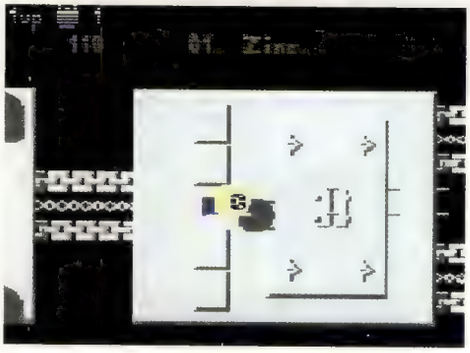
80

Retrogaming

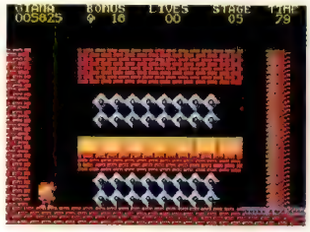
(Sopra) **Outrun su C64 e Spectrum Succhiava All'Infinito.**

PARTE QUATTORDICESIMA: IL CRASH (1984-1987)

Anche al bar e nelle sale giochi dopo il 1984 si respirava aria di grossa crisi. Colpa della mancanza di fantasia dei programmatori, che continuavano a sfornare cloni su cloni di vecchie idee ben sclerotizzate. Ma non solo: la colpa della crisi dei videogiochi a gettone ricadeva anche sui *laser games*. Sì, proprio su quella che in teoria rappresentava un'evoluzione del settore videoludico. Le macchine da bar di ***Dragon's Lair*** e soci non solo costavano un mucchio di soldi, ma erano estremamente delicate e si guastavano con una facilità ridicola. Inoltre, se i lasergiochi all'inizio attiravano parecchio l'attenzione (specie dei videogiocatori occasionali, più che di quelli di vecchia data), in realtà poi stufavano e deludevano molto in fretta, perche` caratterizzati da una giocabilità decisamente limitata e da un'interattività ridotta all'osso. Sembrava di "giocare" a un vero cartone animato, è vero, ma in realtà una volta capito che dopo 30 secondi di proiezione - *blip!* - bisognava muovere il *joystick* o premere il pulsante al momento giusto, e poi via, altri 30 secondi di proiezione, fino a - *blip!* - la mossa successiva... Insomma, non un grosso concetto di divertimento, no? Così, di fatto un sacco di sale giochi di piccole/medie dimensioni si trovarono a doversi sobbarcare spese di parecchi milioni a macchina per "stare al passo coi tempi", in realtà senza che gli introiti riuscissero effettivamente a ripagare neppure il costo di gestione. Ecco perché con buona probabilità quella piccola sala giochi tanto carina in cui siete cresciuti ormai non esiste più... Tutti da buttare i *laser games*? Abbastanza. Salverei, oltre al già citato ***Esh's Arunmilla***, ***Cliffhanger*** (conosciuto anche come "il gioco di Lupin III", visto che il personaggio principale gli assomigliava moltissimo) per la qualità delle animazioni, e ***Starfox*** (nulla a che vedere con il gioco Nintendo, era basato invece sul film *La Volpe di Fuoco*) per l'ottima implementazione delle inquadrature cinematografiche. Tenete presente che all'epoca non avevo mollato il *joystick* di ***Dragon's Lair, Space Ace*** e parecchi altri *laser games* finché non li avevo terminati. Ma oggidì risulterebbero quasi tutti da buttare causa infima interattività e inutilità oggettiva delle scene su *laser disk*. Torniamo ai nostri *home computer*. Allora, il videgiocatore dell'84-87 correva in edicola/entrava nel negozietto pirata/passava dall'amico più aggiornato, tornava a casa con un paio di cassette contenenti in media una decina di giochi l'una, accendeva il C64/Io Spectrum, inseriva la cassetta... E poi per una mezz'ora buona cominciava a imprecare/inveire/bestemmiare in tutte le lingue conosciute. Perché? Ma perché buona parte delle volte la testina del registratore non era ben tarata e non riusciva a caricare correttamente i dati dal nastro. Tutti eravamo muniti di piccoli cacciaviti per regolare, di volta in volta, la posizione della testina magnetica. Se si era fortunati, bastava una regolazione per cassetta; altrimenti, via a perdere 10 minuti per risistemarla a ogni caricamento! Non so voi, ma questa non era esattamente la mia idea di divertimento. Allora, una volta riusciti a caricare un titolo,lo si giocava per qualche minuto, in genere esclamando (cercando di risultare convincenti, soprattutto verso sé stessi) "*bella grafica*", per poi resettare il tutto e passare a caricare un altro gioco. Tanto non li si era pagati quasi nulla e poi se ne avevano almeno 10 a disposizione ogni volta. Ricordo una giornata memorabile, forse La Mia Giornata Più Inutile In Assoluto... SEDICI, dico SEDICI ore passate a esaminare e scopiazzare la pila di cassette data in prestito da un amico. Dei circa 200 programmi copiati ne ho giocati sì e no due, per tipo tre volte in croce. Ma faceva un sacco fico dire in giro "*ho mille giochi per il Commodore*". Uh, che bello. La morte della giocabilità. Presi da sani sensi di colpa (eppure ricordate, non esisteva nessuna legge di protezione del *software* in Italia negli anni '80), ogni tanto si comprava un gioco originale. Fantastico, si spendevano 10-40 mila dell'epoca per una giocabilità, il 90% delle volte, da esaurimento nervoso. Specie quando si trattava della conversione di un gioco da bar, i risultati erano quanto meno penosi. Né C64, né Spectrum riuscivano neanche lontanamente ad emulare la grafica o il sonoro delle macchine da bar: in più le conversioni non erano divertenti da giocare neppure un decimo rispetto alla loro controparte a gettone. Esempi classici: ***R-Type*** o ***Ghosts'n Goblins*** su entrambi i computer (Spectrum e C64, in quest'era): *yuck!* I giochi migliori erano quelli totalmente originali, non basati su nessuna licenza, realizzati esclusivamente da chi conosceva a fondo la piattaforma su cui venivano programmati, nei suoi limiti e nei suoi pregi. Se ne avete occasione, su C64 date un'occhiata a ***Wizball*** (Sensible Software, 1987) e ad ***Alter Ego*** (Activision, 1987). Il primo è un giochillo semplice, divertente, compulsivo: fate rimbalzare di qua e di là una palla che deve magicamente restituire i colori a un mondo in bianco e nero. Il secondo è un non-gioco, una "simulazione di vita": rispondete ad alcune domande, e poi vivete una vita alternativa attraverso un'avventura testuale comandata da icone. Scegliete se partecipare con la vostra personalità oppure se crearvi una personalità alternativa. Ottimo, serio prodotto dell'Activision, creato sotto la consulenza di psicologi, e si vede. Provare cosa significhi laurearsi, sposarsi, fare il primo figlio; oppure tornare indietro e rivivere il primo giorno di scuola; passare tutta una vita senza mai fare sport e morire d'infarto a quarant'anni... Bizzarro, eppure estremamente coinvolgente. Per Spectrum, date un'occhiata a ***Head Over Heels*** (Ocean, 1987), un *arcade/adventure* isometrico, e all'ottima conversione dell'arcade Sega, ***Enduro Racer*** (Activision, 1987: come probabilmente avrete intuito a questo punto, l'87 è stato l'anno d'oro di Spectrum e C64). Inciso personale: non ho grossa simpatia per i computer come macchine da gioco (ma questo l'avrete già capito da soli) e ho vissuto molto male il periodo del *crash*, senza neppure un'ombra di *console* sul mercato. Negli anni '80, come pure oggi, ho sempre avuto l'impressione che tranne rare eccezioni i giochi su computer siano creati da gente che sa magari programmare, e anche bene, ma che di giochi e di divertimento in sé e per sé non capisce veramente un tubo. Ovviamente si tratta di una generalizzazione, lascio sempre la porta aperta alle (raris-



(Sotto) **Uridium era ok, soprattutto vista la media di ciarpamerie che giravano sugli home computer a 8- bit.**



Great Giana Sisters, ovvero uno spudoratissimo clone di Mario, non giocabile manco un quarto dell'originale...

Wizball! Saltate qua e là con la vostra amena pallina e riempite di colore un mondo grigio... Ecché, un gioco hippie?

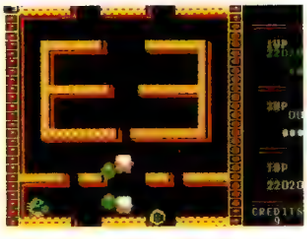
sime) eccezioni, eheheh... Pensate che le schifezze erano tali e tante che vennero persino raccolte in una compilation dalla Firebird, dall'eloquente titolo ***Don't Buy This*** (Non compratelo! 1988). Abbondavano anche all'epoca le periferiche assolutamente inutili. La peggiore era una tavoletta da surf di 15 cm da appoggiare sulla tastiera dello Spectrum, inserita nella confezione di ***Surfchamps*** della New Concepts (1988), gioco che si era beccato voti tipo 1/10 sulle riviste dell'epoca... Ancora una volta apriamo la nostra brava falla spazio-tempo personale e ri-zompiamo nel 1986: C64 e Spectrum imperano, ma io sono e resto (videoludicamente) depressissimo. E come me tutti i giocatori "puri", quelli cresciuti in sala giochi, che trovavano Atari e Intellivision divertenti, e che ora della grafica e del sonoro migliori non sapevano proprio che farsene, perché non ci si divertiva più manco per un tubo. Le cose non migliorarono di molto con l'evoluzione successiva: gli *home computer* a 16-bit, ovvero Commodore Amiga e Atari ST. Di nuovo l'Italia si divise prontamente in Amighisti e Atariani, con netta prevalenza di Amiga su Atari nel nostro Belpaese. Ottime macchine entrambe, per carità; ancora fino a poco tempo fa studi di registrazione facevano largo uso delle ottime capacità midi di ST, mentre stazioni televisive creavano buona parte della propria grafica su Amiga. Allora, ottimo sonoro, grafica spaziale (per la fine degli anni '80... come ormai dovreste esservi accorti, tutto è relativo, anche nel mondo dei giochini), ma il divertimento, la giocabilità? Permettetemi ancora una volta di stendere il solito velo pietoso. Una vera pena. Già, perché oltretutto le aspettative dei videogiocatori continuavano ad aumentare, vista l'evoluzione tecnica, e, soprattutto, la paccata di soldi che si sborsava per acquistare le nuove macchine a 16-bit. Ma sempre continuava a trattarsi di giochi creati da gente che, pur con tutta la buona volontà, di giochini e di divertimento non capiva per lo più una mina. Come al solito, provvedete ad essere i lettori intelligenti che siete: non si può fare di tutta l'erba un fascio, quindi su 2/3mila *soft* per Amiga e ST almeno 3/4 decenti c'erano... Per Amiga consiglio ***Populous*** di Bullfrog (il famoso "simulatore di Dio"), l'avventura ***Zac McKraken*** della Lucasfilm, e ***Xenon II Megablast***, uno *shoot'em up* verticale dei Bitmap Brothers pubblicato da Imageworks, con la mitica colonna sonora di Bomb the Bass (e siamo ormai al 1990). Su ST invece date un'occhiata a ***STOS Game Creator*** e a ***STAC Adventure Creator***, che forse soli realizzavano il sogno di metà anni '80 di potersi creare i videogiochi (e le avventure, ciò che oggi siamo abituati a chiamare RPG) da soli (curiosità: il padre di tutti i giochi di avventura su computer? ***Colossal Cave***, dell'inizio degli anni '70). Capirete allora perché pur con gli *home computer* a 16-bit ormai disponibili e largamente diffusi, nel 1987 un sacco d'italiani corsero ad accaparrarsi il Nintendo NES e il Sega Master System, le prime nuove console dopo ben 4 anni; che saranno pur state solo a 8-bit, ma che oltre ad avere una grafica epifanica erano, sopresa sopresa, giocabilissime! Ma questa è la rinascita delle console dopo lo sfacelo degli *home computer*, e dovrete pazientare fino alla prossima puntata... Un discorso a parte meritano i computer dello standard MSX e gli 8-bit Atari. I primi vantavano buone versioni su cartuccia di giochi Konami: spesso conversioni da bar, come la saga di ***Gradius/Salamander***. Ma altre volte si trattava di giochi originali, concepiti specificamente per l'*hardware* MSX (MSX 2, in questo caso; lo standard era infatti concepito come evolvibile). Tra questi un certo ***Vampire Killer***, prima incarnazione di... *Ta-Dah! Castlevania*. Prodotti pregevoli per l'epoca, scarsamente reperibili in Italia, non possiedono tuttavia grandi attrattive anche per i retromaniaci più accaniti. ***Gradius*** e ***Vampire Killer***, ad esempio, sono dal punto di vista di grafica e sonoro simili alle versioni Nintendo NES. Ma sulla console Nintendo risultano nettamente più giocabili. Scaricate uno dei molteplici emulatori MSX che si trovano in rete per Mac o PC, e giudicate voi stessi... Per quanto riguarda i computer Atari, invece, godevano di ottime versioni dei buoni vecchi giochi da bar Atari e Williams del primo *boom*. ***Space Invaders, Asteroids, Donkey Kong*** (solo questa e la versione per ADAM Coleco offrivano tutti gli schermi e tutti gli intermezzi), ***Robotron, Battlezone***, mai stati così belli come sui computer Atari... Almeno prima dell'avvento del fenomeno emulatori, in particolare del ***MAME***. Purtroppo la versione europea dei computer Atari risultava parecchio rallentata dal modulatore PAL: in genere il rallentamento era del 15%, ma ***Ms. Pac Man*** gira sul mio Atari XE almeno al 40% in meno della controparte USA. Da latte alle ginocchia...

(SOPRA) CONOSCIUTO NEGLI USA COME TOWER TOPPLER, NEBULUS ERA UN PLATFORM DIVERTENTE APPARSO SU C64, SPECTRUM, AMIGA, ST E, UDITE UDITE, NINTENDO NES!

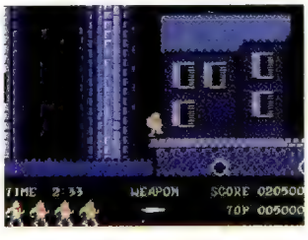
RETROGAMER DI ORIENTE

Rapidissimamente: valgono la pena di un colpo d'occhio, anche ***Paradroid, Uridium*** (C64 & Spectrum), ***Iridis Alpha*** (C64) di Hewson, ***Little Computer People, Koronis Rift*** e ***The Eidolon*** (C64) di Activision, ***Arkanoid*** (C64 & Spectrum) di Imagine, ***Bubble Bobble, Thrust*** (C64 & Spectrum, ***Thrust*** anche su C16) della Firebird e ***Nebulus*** (Amiga & ST), sempre di Hewson.
See ya!

SIMONE "DIDIMO" BREGNI



BUBBLE BOBBLE *ERA BELLINO PERFINO SU C64...*



GHOSTS'N GOBLINS *INVECE ERA LAIDO SIA SU C64 CHE SU SPECTRUM...*

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI
TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHIJAP/USA

PLAYSTATION UNIVERSALE
L.309.000

ALL S.ROBOT WAR TEL
ANOTHER MIND TEL
AZURE DREAMS L.119.000
BIO HAZARD II L.89.000
BRAVE FENCER MUSA. TEL
BREATH OF FIRE 3 L.119.000
CAPCOM GENER. II TEL
CAPITAN COMMANDO TEL.
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
COOL BORDERS 3 TEL
CRISIS BEAT L.119.000
D2 COMIC LUPIN 3 L.89.000
DOUBLE CAST L.119.000
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
EINHANDER TEL.
EVANGELION L.119.000
FINAL FANTASY TACT. L.109.000
GRAN STREAM SAGA USA TEL
GUNDAMPERFECTIYEAL.99.000
LUNAR SILVERSTAR STORYTEL
LUPIN 3 L.99.000
KARTIA TEL- --------
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
KING OF FIGHTERS KYO TEL
JAPAN PRO WRESTLING 3TEL
YUNA FINAL EDITION L.139.000
XENOGEAR TEL
X-MEN VS STREET FIGHT.TEL
MACROSS L.99.000
NASCAR 99 TEL
MEGAMEN LEGEND L.99.000
METAL GEAR SOLID USA TEL
METAL SLUG TEL
NINJA TEL
PARASSITE EVE USA L129.900
POCKET FIGHTER TEL
RANMA 1/2 L.149.000
REAL BOUT SPECIA TEL
RIVAL SCHOOLS TEL
ROBOT WAR SHOOT. L.139.000
ROBOT WAR 5 L.99.000
R-TYPE DELTA TEL
SAGA FRONTIER L.109.000
SAILOR MOON L.135.000
SLAYER'S ROYAL II TEL
SMASH COURT II TEL.
STAR WARS MASTER TEL
STRYKER 1945 II TEL
SUZUKA ROAD RACE TEL
TACTICS OGREE L.119.000
TENCHU L.109.000
TEKKEN 3 L.69.000
THUNDER FORCE V L.129.000
TOBAL 2 L.139.000
VANPIRE SAVIOR EX TEL.
WILD 9 TEL

GIOCHI JAP/USA

MOB. SUITE GUNDAM CH-
ARS COUNTERATTACKTEL
MOBILES.GUNDAM1.0 L.89
EHRGAIZ TEL
DESTREGA L.129.000
FINAL FANTASY 8 TEL
GUVFARD TEL
GUNBULLET II TEL
KI FIGHT.II.LUS. 98 TEL
ISSS98 L.115.000
MOTO RACER 2 L.109.000
RALLY DEAFRICAL.129.000
RIDGE RACER 4 TEL
STREET FIGHTER ZERO 3
TALES OF DESTINY USA

GIOCHI PAL

ACE COMBAT 2 L.89.000
ACTUA TENNIS L.89.000
BOBBLE BOBBLE RAIN-
BOW ISLAND L.68.000
BREATH OF FIRE 3 TEL
CASTLEVANIA L.79.900
COMMAND&CONQ.L.49.00
COMMAND&C. 2 L.89.000
CHRASH BANDICOOT L.49.
CHRASH BANDIC. 2 L.89.00
CHRASH BANDIC. 3 TEL
C. MCREE RALLY L.89.000
F1 98 TEL
HEART OF DARKNESS L.69
ISSS98 L.95.000
LEGACY OF KANE L.55.000
LOADED L.39.900
MDK L.49.900
MEDIEVIL L.89.000
MORTAL KOMBAT 4 L.89
MOTO RACER 2 L.89.000
NEWMAN HAAS R. L.67.000
N20 L.89.000
ODDWORLD ABES L.57.000
POINT BLANK L.75.000
PSYCHIC FORCE L.39.900
ROAD RUSH 3D L.69.000
SENS. SOCCER 2000 TEL
STREET FIGHTER COLL.
SKULL MONKEYS L.65.000
S.PUZZLEFIGHTER2T.L.57
TEKKEN 2 L.47.000
TEST DRIVE 4 L.65.000
TOMB RAIDER 3 TEL
TOMMY MAKKINEN L.69

GIOCHI PAL USATI

FIFA 96 L.19.000MDK L.39.000
CRASH BANDICOOT 2 L.39.000ACTUSOCCERL.39.000
IMPACT RACING L.29.000WIPEOUT 2097L.39.000
NBA LIVE 98 L.39.000
FORMULA 1 L.29.000 BOMBA 98 L.45.000
ACTUA SOCCER 2 L.45.000 TOMB RAIDER2L.39.000
ADIDAS P.SOCCER 97 L.39.000FIFA 97 L.29.000
GRID RUN L.29.000ADIDAS P. SOCC. L.29.000
PROJECT X 2 L.29.000 LONE SOLDIER L.19.000

I GIOCHI USATI CAMBIANO TUTTI I GIORNI, TELEFONA PER LA LISTAGIORNALIERA.

MERCATINO DELL'USATO

VALUTAZIONI RITIRO USATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.39.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.45.000

ACCESSORI

ACTION REPLY L.49.900
CAVO RGB SCART L.19.900
JOYPAD COMP. L.22.000
JOYPAD TURBO L.29.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.19.900
MEMORY CARD 120 SLOT L.39.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SCHOCK L.49.900
PISTOLA CON RINCULO L.49.900
VOLANTE+PED. L.129.000

MODIFICAUNIVERSALE USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.70.000

VIDEO CD CARD L.159.000
VIDEO CD DI TUTTI I CARTONI GIAPPONESI
VIDEO CD CARTONI JAP L.29/49

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Gran Turismo*** (L 65.000), ***Crash Bandicoot 2*** (L 50.000), ***FIFA '98: Road to World Cup*** (L 55.000), ***Dead or Alive*** (L 65.000), ***Forsaken*** (L 60.000), ***TOCA Touring Car Championship*** (L 40.000), ***Formula 1 '97*** (L 40.000). Tutto il materiale è originale ed in perfetto stato. Spedizione e pagamento in contrassegno.
Per informazioni telefonare allo 0338/2027853 e chiedere di **Luca.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Indipendence Day*** (L 30.000), ***Diablo*** (L 30.000), ***Alien Trilogy*** (L 35.000), ***Loaded*** (L 35.000), ***Caesar Palace*** (L 35.000) e tanti altri.
Per informazioni telefonare allo 0368/7339909 e chiedere di **Antonio.**

VENDO per Sony PlayStation: ***Final Fantasy VII*** (L 56.000), joypad colorato militare (L 28.000), *memory card* 120 blocchi (L 26.000), *memory card* 15 blocchi (L 18.000).
Per informazioni telefonare allo 070/844041 e chiedere di **Luca.**

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Resident Evil 2, Broken Sword 2, Discworld 2, Riven: the Sequel to Myst, Alundra*** a L 55.000 l'uno. A chi acquista due giochi in regalo ***Fade to Black*** o ***Nightmare Creatures.***
Per informazioni telefonare allo 071/7230685,ore pasti, e chiedere di **Corrado.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Tomb Raider 1*** (L 35.000), ***Tomb Raider 2*** (L 40.000), ***Actua Soccer 2*** (L 40.000), ***Namco Tennis Smash Court*** (L 35.000).
Per informazioni telefonare allo 071/7929659 e chiedere di **Christian.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Resident Evil*** (L 35.000), ***Nightmare Creatures*** (L 35.000) e ***Loaded*** (L 30.000). Inoltre vendo a L 25.000 cadauno i seguenti titoli (se in blocco regalo ***Total Eclipse***): ***Destruction Derby, Mortal Kombat 3, Air Combat, Exector*** (JAP), ***Jumping Flash*** (JAP), ***Motor Toon GP*** (JAP). Tutti i titoli sono in ottime condizioni. Cerco disperatamente: *Action Replay, GunCon 45* + ***Time Crisis, FIFA '98: Road to World Cup, Ace Combat 2, Total Drivin', Test Drive 4*** e ***Grand Theft Auto***.
Per informazioni telefonare allo 0733/603619 e chiedere di **Michele.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: ***Cool Boarders, Tekken 2, Destruction Derby 2, Street Fighter Alpha I*** e II, ***The King of Fighters '95, Ridge Racer Revolution, Final Doom, X2, SoulBlade, MicroMachines V3, V-Rally, Rage Racer*** a L 40.000 cadauno, o tutto in blocco a L 440.000.Vendo inoltre volante *Mad Catz* mai usato a L 90.000.
Per informazioni telefonare allo 031/606497 e chiedere di **Ivan.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi PAL: ***Tomb Raider*** (L 30.000), ***Tomb Raider 2*** (L 45.000), ***Soviet Strike*** (L 15.000), ***Oddworld Abe's Oddysee*** (L 50.000).
Per informazioni telefonare allo 02/90720738 dopo le ore 18 e chiedere di **Aldo.**

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Dead or Alive*** (L 60.000), ***Cardinal Syn*** (L 40.000), ***SpiceWorld*** (L 30.000), ***Cool Boarders 2*** (L 50.000), ***Kula Word*** (L 60.000), ***Point Blank*** (L 50.000), due joypad analogici (L 50.000).
Per informazioni telefonare allo 0734/901309 e chiedere di **Roberto.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Tomb Raider 2, Croc, Overboard, Formula 1 '97*** a L 60.000 cadauno, o scambio con ***Resident Evil 2*** o ***Final Fantasy VII***.
Per informazioni telefonare allo 050/24639 e chiedere di **Paolo.**

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Broken Sword*** (L 40.000), ***Broken Sword 2*** (L 60.000), ***NBA Live '97*** (L 50.000), ***Excalibur 2555*** (L 55.000), ***Croc*** (L 60.000), ***Striker '96*** (L 30.000), ***Resident Evil*** (L 55.000), ***Descent*** (L 50.000), ***FIFA '98: Road to World Cup*** (L 70.000), ***Gran Turismo*** (L 80.000) o tutto a L 400.000.
Per informazioni telefonare allo 099/5623034 dalle 18 alle 20 e chiedere di **Davide.**

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***FIFA '97*** (L 30.000), ***Crash Bandicoot*** (L 35.000), ***Final Fantasy VII*** (L 60.000), ***Die Hard Trilogy*** (L 45.000), ***Crash Bandicoot 2*** (L 45.000), ***Tomb Raider 2*** (L 45.000), ***Oddworld Abe's Oddysee*** (L 45.000).
Per informazioni telefonare allo 011/8005637 e chiedere di ***Fabrizio.***

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Resident Evil 2 e Tomb Raider 2***, tutti e due a L 65.000.
Per informazioni telefonare allo 0744/282641 e chiedere di **Alessio.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Total NBA '97, ISS Pro, Fade to Black, Davis Cup Tennis*** a L 30.000 cadauno. ***MDK, Formula 1 '97, V-Rally, FIFA '98: Road to World Cup*** a L 50.000 cadauno. Tutti i titoli sono originali e in versione PAL con custodia e libretto di istruzioni.
Per informazioni telefonare allo 02/48021899 e chiedere di **Luca.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Parasite Eve*** (USA), ***Castlevania*** (PAL), ***Ace Combat 2*** (JAP), ***Breath of Fire 3*** (USA), ***Einhander*** (JAP), ***Motor Toon GP 2*** (USA), ***NBA ShootOut '98*** (USA), ***Oddworld Abe's Oddysee*** (PAL), ***Puzzle Bobble 2*** (JAP) ***SaGa Frontier*** (USA). Vendo inoltre pad Sony a L 20.000.
Per informazioni telefonare allo 045/8004544 e chiedere di **Guido.**

VENDO Sony Playstation PAL con joypad Feedback II, 1 joypad normale, 2 *memory card*, ***FIFA '98: Road to World Cup***, ***Gran Turismo***. Tutto in blocco a L 400.000.
Per informazioni telefonare allo 059/676430 ore pasti e chiedere di **Monica.**

VENDO ***Ridge Racer Revolution*** e ***Formula 1*** per PlayStation a L 30.000 oppure li scambio con uno dei seguenti giochi: ***Suikoden, Ultima: Ascension, Spawn: The Eternal, Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter Alpha 2, Tekken 2, Dragon Ball Z The Ultimate Battle 22, International Track 'n' Field***.
Spese a carico del ricevente.
Per informazioni telefonare allo 015/20837 e chiedere di **Davide.**

CERCO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Final Fantasy VII, Destruction Derby 2, MicroMachines V3, Die Hard Trilogy, Namco Smash Court Tennis, Cool Boarders 2 , NBA Jam Extreme***. Vendo inoltre a L 20.000 ***WipEout 2097*** e ***V-Rally*** ed a L 50.000 ***Gran Turismo, Resident Evil 2*** ed ***Everybody's Golf***.
Per informazioni telefonare allo 0522/964527 e chiedere di **Simone.**

CERCO/COMPRO per PlayStation, in buone condizioni, il *memory disk drive.*
Inoltre compro in buone condizioni i seguenti giochi: ***Duke Nukem 3D Time To Kill, Crash Bandicoot 3, Tomb Raider 2, Mortal Kombat 4, Oddworld Abe's Oddysee, Moto Racer 2, Road Rash 3D, Prince of Persia 3D***.
Per informazioni telefonare allo 0338/3811389 e chiedere di **Francesco.**

COMPRO a prezzo interessante PlayStation europea guasta (ultimi modelli),completa di joypad originale, cavi originali ed imballi (eventuali accessori). Buone valutazioni.
Per informazioni telefonare allo 0338/7426306 e chiedere di **David.**

SCAMBIO per PlayStation ***Player Manager '98*** PAL, nuovissimo, in condizioni più che eccellenti, esclusivamente con uno dei seguenti titoli: ***Command & Conquer Red Alert, Final Fantasy VII, Beach Volley, Duke Nukem 3D Time To Kill.***
Per informazioni telefonare allo 0566/53202 e chiedere di **Luigi.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

MANUALE
VERSIONE IN ITALIANO

L'AMMAZZANOIA!

PlayStation
PAL

FORNITORE UFFICIALE MILAN

Cidiverte
ITALIA

al gioco ti converte.

empire®
INTERACTIVE
www.empire.co.uk

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999 - www.cidiverte.it

SUPER RIVISTA, S

SUPER ABBONAMENTO!!

SUPER CONSOLE PLAYSTATION® LA RIVISTA CHE TI AGGIORNA SEMPRE SULLE ULTIME NOVITÀ PER PLAYSTATION, SU TEST, GIOCHI , NEWS E CURIOSITÀ DA TUTTO IL MONDO. ABBONATI SUBITO A SUPER CONSOLE PLAYSTATION®, CI SONO VANTAGGI DA SBALLO !!!

SPECIALE SCONTO

del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO.

Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Super Console Playstation® usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

CONSEGNA GRATUITA.

Ogni mese, Super Console Playstation® entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI.

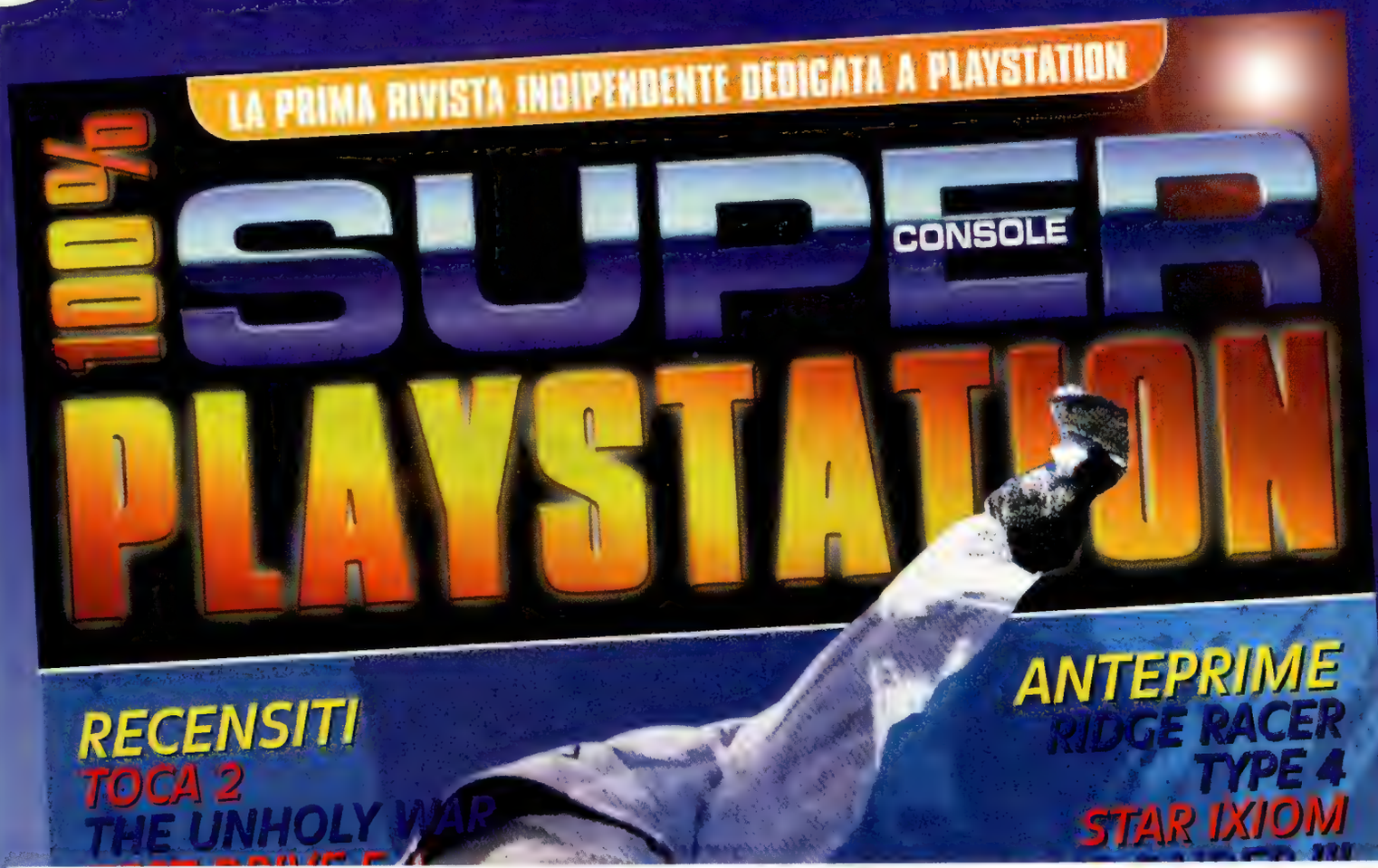
Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non riceverai uno o più numeri di Super Console Playstation® niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel.02/66526213 dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì, e ti verrà rispedito gratuitamente.

ATTIVAZIONE IMMEDIATA.

Inviando via fax a numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Super Console Playstation

Super Console Playstation la "rivista

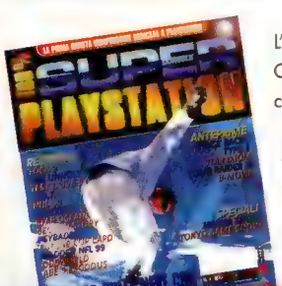
UPER SCONTO.....



Nome _____ Cognome _____
Via e numero _____ Cap _____
Città _____ Prov. _____ Tel. _____

SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *SUPER CONSOLE PLAYSTATION®* ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERO':

☐ CON BOLLETTINO POSTALE INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. NUMERO DI C/C 38805206 CAUSALE DEL VERSAMENTO ABBONAMENTO A SUPER CONSOLE PLAYSTATION® PER 11 NUMERI
☐ CON ASSEGNO INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. CHE ALLEGO
☐ CARTA DI CREDITO: ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì
numero completo di carta di credito_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ data di scadenza _ _ /_ _
nome e cognome del titolare della carta _____
firma del titolare della carta di credito _____



L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

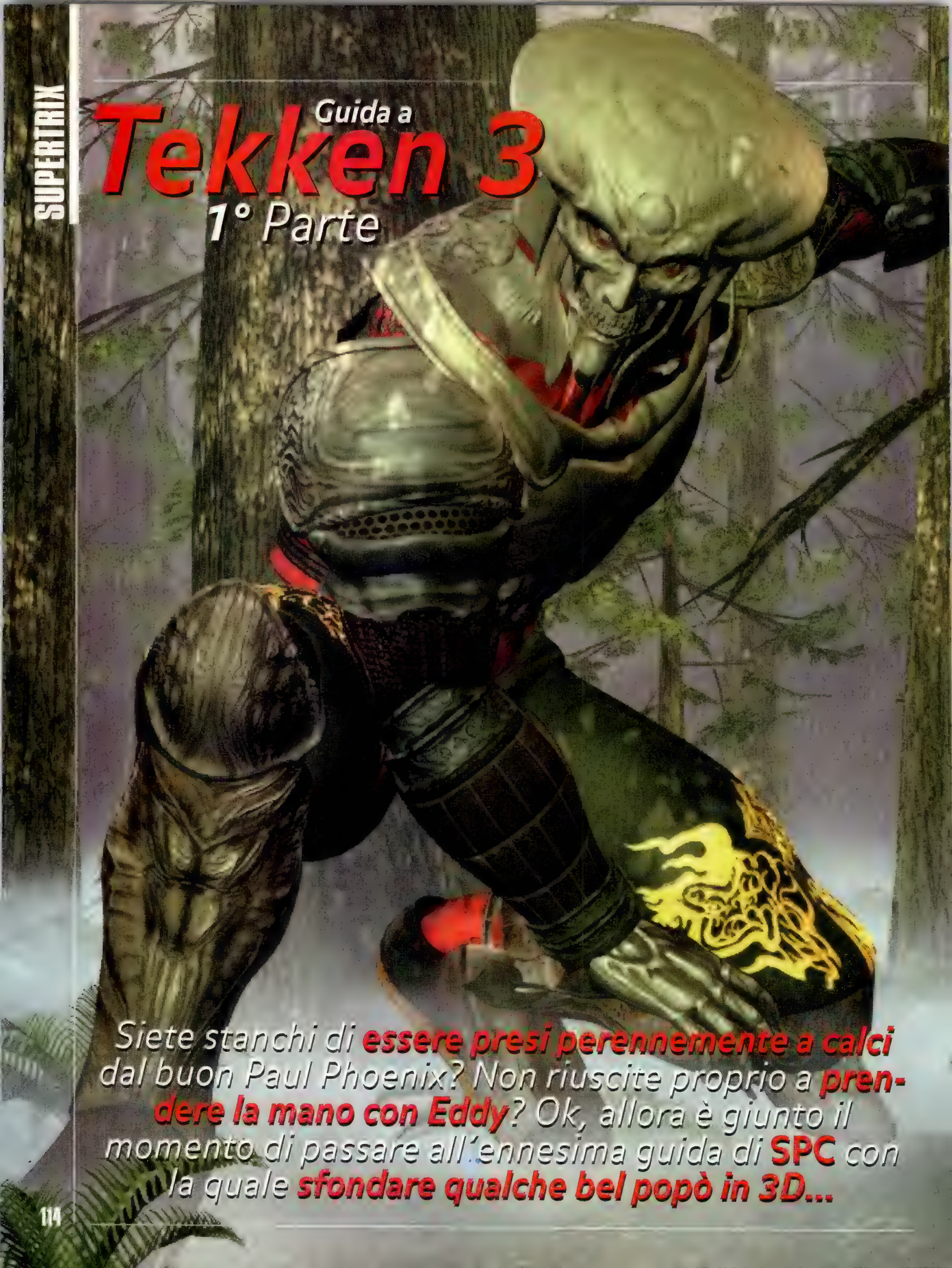
☐ SI ☐ NO Firma

troppo" giusta per la tua Playstation

Guida a

Tekken 3

1° Parte



Siete stanchi di **essere presi perennemente a calci** dal buon Paul Phoenix? Non riuscite proprio a **prendere la mano con Eddy**? Ok, allora è giunto il momento di passare all'ennesima guida di **SPC** con la quale **sfondare qualche bel popò in 3D...**

Il marchio PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.

Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

LE MOSSE

Questi sono i simboli che troverete sparsi nelle prossime pagine. Tutte le mosse si intendono con il vostro uomo alla destra e usando la configurazione standard del pad. Se cambiate i pulsanti o avete altre strane manie sono solo fatti vostri...

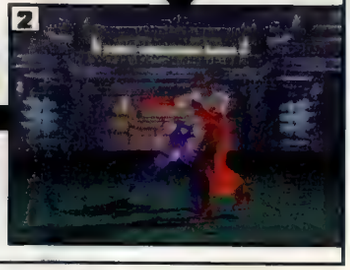
□ – Pugno Sinistro
△ – Pugno Destro
✕ – Calcio Sinistro
○ – Calcio Destro
SS – Movimento Laterale.
WS – Eseguite la mossa una volta rialzati dopo essere stati accovacciati.

UN PASSO ALLA VOLTA

*Ci sono un certo numero di mosse che **dovrete padroneggiare** a dovere prima di diventare veri campioni di **Tekken 3**. Per consentire a ognuno di voi una rapida e proficua partenza eccovi elencate **le tre più importanti**...*

SIDE STEPPING

Molto semplice da imparare ma dannatamente difficile da utilizzare a dovere. Premendo ↑ o ↓ sul pad, il vostro lottatore si muoverà dentro o fuori dallo schermo schivando lateralmente un eventuale attacco. Ovviamente dovrete riuscire a intuire la direzione dalla quale proverrà l'attacco (se vedete che l'avversario vi sferra un colpo di destro, dovrete muovervi alla vostra destra per evitarlo) e quindi scegliere il giusto tempo. Spostatevi troppo presto e il colpo vi seguirà centrandovi in pieno sul faccione. Fatelo troppo tardi e... Beh, vi lascio immaginare. Potrete usare questa tecnica anche per aggirare il vostro avversario fino ad arrivargli alle spalle. In questi casi colpite duro facendo comunque attenzione a eventuali e impreviste reazioni.



NESSUNA PIETA'!

Quando vedete che il vostro avversario giace inerme al suolo non fatevi prendere dalla compassione. Evitate di allontanarvi: piuttosto planategli sul faccione! Potrete usare sia un calcio basso (tenete premuto ↓ + ✕), un pugno a martello (premete ↓ + □) oppure se vi sentite particolarmente in vena corretegli sopra (pigiate e tenente premuto →, →). Potrete così infliggere una buona dose di danni al vostro antagonista senza correre il rischio di essere intercettati da qualche pugno o calcio imprevisto. In caso contrario, quando vedete che il vostro lottatore sta schiacciando un riposino sul parquet, cercate di evitare i colpi del vostro avversario rotolando (← o →) oppure strisciando dentro e fuori dallo schermo (△ o □ o ↓ + △ o □). Detto ciò, il modo più semplice e rapido per levarsi dai guai è quello di utilizzare il Tech Roll: premendo un qualsiasi bottone non appena toccate il suolo vedrete il vostro omino balzare immediatamente in piedi. Una volta eretti non gasatevi e parate altrimenti vi ritroverete con una dozzina di denti in meno.

BEGINNER

PAUL PHOENIX

Ok, il ragazzo perderà pure ore e ore dal parrucchiere prima di un incontro ma, al di là del suo aspetto, il caro Paul risulta un lottatore estremamente semplice da utilizzare e dotato di alcuni colpi veramente letali. Grazie alla buona varietà di *PowerMoves* e alla loro semplice esecuzione potrete avere ragione dei vostri avversari nel giro di pochi scambi di colpi. Limitatevi ad aspettare la situazione più favorevole e quindi affondate duro!

MOSSE BASE

Shredder (foto 1)	↓ + ✕ e ○
Shoulder Tackle (foto 2)	→ + □ + ○
StoneBraker (foto 3 e 4)	↓, ↘ + △, △
GutBuster	↓, ↘ + △, ○
Hangover	↓ + □, ○, △

Più veloce del Double Hop Kick, ma ugualmente letale.

Paul si sposta lateralmente prima di caricare l'avversario alla gola.

Il primo cazzotto va a cogliere l'avversario in pieno stomaco...

...mentre il secondo spinge l'avversario al tappeto!

POWER MOVES

Burning Fist	← + □ + ○
Phoenix Smasher	↓, ↙, → + △
Hammer of the Gods (foto)	→ + □ + △

Hammer of the Gods: un colpo rapido portato all'altezza del coppino e l'avversario finisce al tappeto!

ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

☎ (0362) 238.148

ANIMATION

3x3 EYES (JAP)	129
DANCING BLADE (JAP)	129
DOUBLE CAST (JAP)	129
KINDAICHI SHONEN 2 (JAP)	129
NEON EVANGELION (JAP)	129
STOLEN SONG DLX (JAP)	149
TOKIMEKI MEMORIAL 2 (JAP)	129

ARCADE

BABY UNIVERSE	79
BATTLE CHASE	99
BEAT MANIA (JAP)	129
BISHIBASHI SPECIAL (JAP)	129
BOMBERMAN WARS (JAP)	129
BOMBERMAN WORLD	79
BUBBLE BOBBLE	79
BUST-A-GROOVE (EUR/JAP)	99
CAESAR'S PALACE	79
CAESAR'S PALACE 2 (EUR/USA)	99
CRYPT KILLER (USA)	69
DANCE! DANCE! DANCE! (JAP)	TEL
EXTREME PINBALL (USA)	79
FLUID	79
GAME PARADISE 2 (JAP)	99
GUN BARL (JAP)	129
LEMMINGS 98	TEL
LETHAL ENFORCERS (EUR, USA)	89
LODE RUNNER (USA)	99
MAXIMUM FORCE	89
MUSIC	79
PARAPPA THE RAPPER	79
PET IN TV	79
POINT BLANK	79
POINT PLANK+GCOM45	149
PRO PINBALL: BIG RACE USA	89
ROBOTRON X (EUR, USA)	79
SUPER PANG COLLECTION	79
TIME CRISIS	TEL
TIMES [illegible]	89
TRUE PINBALL	79

AVVENTURA

ARK OF TIME	79
B L U E (JAP)	79
BLAZE & BLADE	79
BROKEN SWORD	79
BRO [illegible]	79
CAS [illegible]	79
DARK [illegible] (JAP)	129
DISCWO [illegible] (JAP)	89
DISCWO [illegible] (USA)	89
HEART OF DARK [illegible]	89
KAGERO (JAP)	129
KOWLOON'S G [illegible]	129
LAST [illegible]	69
MONKE [illegible]	99
OVERBLOO	69
OVERBLOOD 2 (JAP)	129
PARASITE EVE (JAP)	99
PARASITE EVE (USA)	139
[illegible] ASSASSIN	69
RIVEN	99
SHADOW TOWER (JAP)	129
SUPER ADV ROCKMAN (JAP)	129
TAIL CONCERTO (JAP)	99
TIME COMMANDO	49
VERSAILLES (ITA)	79
YELLOW BRICK ROAD (JAP)	69

AZIONE

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	49
APOCALYPSE	99
ASSAULT (ITA)	99
BATMAN & ROBIN (USA)	99
BEAST WARS TRANSFORMERS	89
BELTROGGER 9 (JAP)	79
BIO HAZARD 2 D.S.V. (JAP)	129
BLAST CHAMBER (EUR/USA)	49
BRAHMA FORCE (USA)	49
C (CONTRA ADVENTURE (USA)	129
CAPTAIN COMMANDO (JAP)	129
CASTLEVANIA	89
CLOCK TOWER	99
CONTRA	79
CRISIS [illegible]	129
CRITIC [illegible]	89
CRUSA [illegible]	89
CYBER SLED [illegible]	39
CYBERIA	49
DE [illegible] (EUR/USA)	89
DEF [illegible]	39
DES [illegible] (EUR, USA)	49
DESCENT 2	69
DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)	49
DISRUPTOR	49
DOLPHIN'S DREAM (JAP)	129
DOOM (PLATINUM)	49
DUKE NUKEM 3D	69
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	99
ELEMENTAL GEARBOLT (JAP)	129
ENIGMA (JAP)	129
EXCALIBUR (ITA)	49
FADE TO BLACK (PLATINUM)	49
FANTASTIC FOUR (EUR/USA)	69
FIFTH ELEMENT (ITA)	99
FIRE PANIC (JAP)	79
FORSAKEN	89
FRONT MISSION 2 (JAP)	79
FUTURE COP 2100	99
GHOST HEAD (JAP)	129
GHOST IN THE SHELL (EUR/JAP)	89
GRID RUN	49
HEXEN	69
IRON MAN X/O (USA)	39
JUDGE DREDD	89
LOADED (PLATINUM)	49
LOST SWORD (JAP)	99
LOST WORLD (ITA)	69
MDK	89
MECH WARRIOR 2 (EUR/USA)	89
MEDIEVIL (ITA)	99
MEN IN BLACK (ITA)	89
METAL GEAR SOLID (JAP)	99
METAL GEAR SOLID (USA)	139
MOBILE SUIT GUNDAM (JAP)	99
NANOTEK WARRIORS	99
NEW SD GUNDAM (JAP)	69
NIGHTMARE CREATURES (USA)	89
NINJA	89
NUCLEAR STRIKE	69
O.D.T.	99
ONE	89
PAX CORPUS	89
PERFECT WEAPON	49
PITBALL	49
PITFALL 3D (EUR/USA)	79
PO'ED	89
PROJECT OVERKILL (USA)	49
RAINBOW 6 (ITA)	99
REBOOT (EUR/USA)	79
RESIDENT EVIL (PLATINUM)	49
RESIDENT EVIL 2 (ITA)	119
RESIDENT EVIL 2 (USA)	79
RESIDENT EVIL D.C. D.S.V.	79
SHADOW MASTER	99
SOUL EDGE (JAP)	129
SOVIET STRIKE (PLATINUM)	49
SOVIET STRIKE (USA)	39
SPAWN T ETERNAL (EUR/USA)	79
SPEEDPOWER GUNBIKE (JAP)	99
SPIDER (USA)	39
STEEL HARBINGER	69
SYNDICATE WARS (ITA)	69
TENCHU (EUR/JAP/USA)	99
TE [illegible] (USA)	79
TIME [illegible] 2 (JAP)	99
TOMB RAIDER (PLATINUM)	49
TOMB RAIDER 2 (FRA/USA)	69
TOMB RAIDER 2 (ITA)	79
TOMB RAIDER 3 (ITA)	109
UNHOLY WAR	99
V2000 (ITA)	89
XENOGEARS (JAP)	99
XENOGEARS (USA)	139
YOUNGBLOOD	99

COMPILATION

ACTIVISION CLASSIC (USA)	129
ATARI COLLECTION (EUR)	79
ATARI COLLECTION 2	99
CAPCOM GENERATION 1 (JAP)	129
CAPCOM GENERATION 2 (JAP)	129
CAPCOM GENERATION 3 (JAP)	129
CAPCOM GENERATION 4 (JAP)	129
KONAMI ANTIQUES MSX 2 (JAP)	99
KONAMI ANTIQUES MSX 3 (JAP)	99
MIDWAY COLLECTION 2	89
NAMCO ANTHOLOGY 1 (JAP)	129
NAMCO ANTHOLOGY 2 (JAP)	129
NAMCO MUSEUM 2 (USA)	89
NAMCO MUSEUM 3 (EUR/USA)	89

GUIDA

ANDRETTI RACING (USA)	39
[illegible] SENNA KART 2	89
BALL BLAZER 3D (USA)	99
BOMBERMAN FNTSY RACE (JAP)	129
C3 RACING	99
CHORO Q MARINE Q-BOAT (JAP)	129
CHORO Q-2 (JAP)	89
COLIN MCRAE RALLY (ITA)	109
COURIER CRISIS	69
CRASH BANDICOOT (ITA)	99
CYBER SPEED (EUR)	49
DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)	49
EXPLOSIVE RACING	69
FORMULA 1 (PLATINUM) (ITA)	49
FORMULA 1 '97 (ITA)	79
FORMULA 1 '98 (ITA)	99
FORMULA KARTS S.E. (ITA)	49
FRENZY!	89
GRAN TURISMO (ITA)	99
GRAND THEFT AUTO (ITA)	99
GRAND TOUR RACING (USA)	49
INDY 500	89
JET MOTO 2 (USA)	39
JET MOTO 98 (JAP)	129
MICROMACHINES V3 (PLAT.)	49
MIDNIGHT RUN	69
MOTO RACER	69
MOTO RACER 2	99
MOTOR MASH	69
NASCAR 98 (EUR/USA)	69
NASCAR 99	99
NEED FOR SPEED	69
NEED FOR SPEED 3	99
NEED FOR SPEED VRALLY (USA)	69
NEWMAN-HAAS RACING	69
OFF-ROAD CHALLENGE	99
OFFWORLD INTERCEPTOR (USA)	39
[illegible] PERFORMANCE (EUR/USA)	69
[illegible] CHALLENGE (PLAT.)	49
POWERBOAT RACING	69
[illegible] RACER	99
[illegible] (USA)	69
[illegible] ATTACK (JAP)	129
[illegible] FAULT (USA)	99
[illegible] REVOLUTION (PL.)	49
[illegible] (PLATINUM)	49
[illegible]	99
ROAD [illegible] RACING 2	69
ROC [illegible] (EUR/USA)	99
S [illegible] (EUR/USA)	99
S FRANCISCO RUSH (EUR/USA)	99
SPEED [illegible]	69
SPEED [illegible]	69
SUPER [illegible]	39
SUP [illegible]	39
TE [illegible]	129
TE [illegible]	69
[illegible]	129
TEST DRIVE 4 (EUR/USA)	69
TEST DRIVE [illegible] (USA)	129
THUNDER [illegible] (USA)	69
TOCA TOURING CAR	TEL
TOGE [illegible] (JAP)	129
TOMMI MAKINEN RALLY (ITA)	79
VIGILANTE 8	99
V-RALLY	TEL
WIPEOUT 2097 (PLATINUM)	49
WRECKIN' [illegible]	89

MANAGERIALI

KICK OFF WORLD MGR (ITA)	99
PE [illegible] MANAGER	99
PR [illegible] MANAGER 98/99	99
PREMIER MANAGER 98 (ITA)	99

PICCHIADURO

3D FIGHTING TOOLS (JAP)	129
BIO FREAKS (EUR/USA)	99
BLOODY ROAR	69
BUSHIDO BLADE	99
BUSHIDO BLADE 2 (JAP)	129
CARDINAL SYN	99
CRISISBEAT (JAP)	129
CRISIS [illegible] (JAP)	129
[illegible]	89
[illegible] (JAP)	129
[illegible]	69
DARKSTALKERS 3 (JAP)	TEL
DEAD OR ALIVE (EUR/USA)	99
DESTREGA (JAP)	129
DRAGON BALL Z U.B.22 (JAP)	99
DRAGON BALL Z 2 LGND (JAP)	99
DYNASTY WARRIORS (USA)	69
FATAL FURY 3 BOUT (EUR/JAP)	69
FIGHTING FORCE	89
GUILTY GEAR (JAP)	129
GUNDAM BATTLE MASTER (JAP)	89
IRON & BLOOD (EUR/USA)	89
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	79
KING OF FIGHTER KYO (JAP)	129
[illegible]	99
MASTER OF FIGHTER (JAP)	129
MASTERS OF T.KASI (EUR/USA)	69
MORTAL KOMBAT 4 (EUR)	99
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PL.)	49
POCKET FIGHTER (JAP/USA)	129
REAL BOUT DOMINATED (JAP)	129
RISE 2 RESURRECTION	49
RIVAL SCHOOLS (JAP)	129
ROBO-PIT (USA)	39
SAMURAI SHOWDOWN 3	69
SANGOKUMUSOU (JAP)	39
SOUL BLADE	99
STAR GLADIATOR (USA)	69
STREET FIGHTER COLLECTION	99
STREET FIGHTER EX-PLUS	99
SUB-ZERO MK MYTHOLOGIES	89
TEKKEN (PLATINUM)	49
TEKKEN 2 (PLATINUM)	49
TEKKEN 3 (EUR/USA)	99
TEKKEN 3 (JAP)	79
TOBAL NO.1	49
TOSHINDEN (PLATINUM)	49
TOSHINDEN 2	49
TOSHINDEN 3 (JAP/USA)	69
ULTRAMANTIGA & DIONA (JAP)	129
VS.	89
WARGODS	99
XMEN VS. ST.FIGHT. (EUR/JAP)	99
XMEN: C.O.T.A. (EUR/USA)	89
ZERO DIVIDE 2 (EUR/JAP)	79

PLATEFORM

ABE'S EXODUS (ITA)	99
ABE'S ODYSSEE (ITA)	TEL
ASTERIX	99
BLASTO	79
BUBSY 3D (ITA)	49
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	49
CRASH BANDICOOT 2 (ITA)	99
CROC	69
DORAEMON 2 (JAP)	89
EARTHWORM JIM 3	69
FROGGER	69
GEX 3D	89
HELLO [illegible]	129
HERC'S ADVENTURES (ITA)	69
HERCULES (ITA)	TEL
IZNOGOUD (ITA)	69
JERSEY DEVIL	69
JOE BLOW	99
JOHNNY BAZOOKATONE	89
[illegible]	89
KLAYMAN KLAYMAN 2 (JAP)	129
KLONOA (EUR/USA)	99
KULA WORLD	99
LOST VIKINGS 2	99
LUCKY LUKE	99
MICKEYMANIA (PLATINUM)	49
MR DOMINO	99
OVERBOARD!	89
PANDEMONIUM (PLATINUM)	49
PANDEMONIUM 2 (EUR/USA)	89
POITER'S POINT (JAP)	99
POY POY	89
PSYBADEK	99
RASCAL	99
RATMAN (PLATINUM)	49
ROSCO MCQUEEN	99
SHIPWRECKERS (USA)	69
SILHOUETTE MIRAGE (JAP)	129
SKULLMONKEYS	69
SPYRO THE DRAGON (ITA)	99
TAIL OF THE SUN (JAP)	99
TOMBI (ITA)	99
WHIZZ	89
WILD 9	99

PUZZLE

BUST-A-MOVE 2 DX	59
PASTEL MUSES (JAP)	99
PUCHI CARAT (JAP)	99
RATS ATTACK	99
TECMO STACKERS (USA)	99
TETRIS PLUS	99
WIRED	99

SIMULAZIONE

ACE COMBAT 2	99
AIR COMBAT (PLATINUM)	49
AIR RACE (EUR/USA)	79
BLACK DAWN (USA)	69
BROKEN HELIX (USA)	69
COLONY WARS (ITA)	79
COLONY WARS VENGEANCE	99
CONSTRUCTOR (ITA)	99
COWBOY BEBOP (JAP)	129
DX: THE GAME OF LIFE (JAP)	69
FLYING CORPS	99
NOTAM OF WIND (JAP)	99
RC STUNTCOPTER	99
STEEL REIGN (EUR/USA)	79
THEME HOSPITAL (ITA)	99
THEME PARK	TEL
THUNDERHAWK 2 (PLATINUM)	49
TIGERSHARK (EUR/USA)	89
TRANSPORT TYCOON (ITA)	99
VIPER	99
WING COMMANDER 4 (USA)	69
WING OVER 2	99
WORLD NEVERLAND (JAP)	89
XENOGRACY (ITA)	99
ZERO PILOT (JAP)	129

SPARATUTTO

BLAST RADIUS	99
B-MOVIE	99
DARKLIGHT CONFLICT	49
G-DARIUS (EUR/JAP)	99
GUNDAM 0079 (JAP)	99
IMAGE FIGHT+XMULTIPLY (JAP)	129
MACROSS VF-X (JAP)	99
MEGA MAN 8	99
MEGA MAN LEGEND (USA)	129
PHILOSOMA	49
RAIDEN PROJECT (JAP)	89
RAVEN PROJECT	49
R-TYPES (EUR/JAP)	99
SALAMANDER DLX PACK (JAP)	129
SHOCKWAVE ASSAULT (USA)	39
SLAM SCAPE (USA)	39
STARBLADE ALPHA	49
STARWINDER	69
THUNDERFORCE 5 (JAP/USA)	129
VIEW POINT	49
X-2	49
XEVIOUS 3D/G+ (EUR/USA)	49
Z-GUNDAM (JAP)	TEL

SPORTIVI

ACTUA GOLF 3 (ITA)	99
ACTUA ICE HOCKEY	69
ACTUA SOCCER (PLATINUM)	49
ACTUA SOCCER 2	69
ACTUA SOCCER 2 (ITA)	79
ACTUA SOCCER 3 (ITA)	99
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	99
ACTUA TENNIS (ITA)	99
ADIDAS POWER SOCCER (PLAT.)	49
ADIDAS POWER SOCCER 2	69
BATTLE SPORT	49
BOMBA 98 (ITA)	79
BOTTOM OF THE 9TH (USA)	69
BOXER'S ROAD (JAP)	89
BRIAN LARA CRICKET	99
BRUNSWICK BOWLING (USA)	129
CHILL	89
COMBINATION PROSOCCER (JAP)	129
COOLBOARDERS 2	79
COOLBOARDERS 3 (EUR/USA)	99
DAVIS CUP TENNIS (ITA)	49
DEAD BALL ZONE	89
DODGEM ARENA	99
DOWNHILL SNOW (JAP)	129
DYNAMITE BOXING (JAP)	99
EVERYBODY'S GOLF	79
EXTREME SNOW BREAK	69
FIFA 96 (PLATINUM)	49
FIFA 98 (ITA)	99
FINAL ROUND BOXING (JAP)	99
GOLF PRO (ITA)	99
INT'L TRACK & FIELD (PLAT.)	49
ISS PRO (PLATINUM)	49
ISS PRO 98 (ITA/USA)	109
KONAMI OPEN GOLF	49
MADDEN 97 (USA)	39
MADDEN 98	99
MARCH MADNESS 98 (USA)	129
NBA [illegible]	99
NAGANO	69
NBA FASTBREAK 98	89
NBA IN THE ZONE	49
NBA LIVE 97	79
NBA PRO 98	89
NBA SHOOTOUT 98 (USA)	39
NFL BLITZ (EUR/USA)	99
NFL FULL CONTACT (USA)	69
NFL GAMESDAY	49
NFL XTREME (EUR/USA)	79
NHL 97	69
NHL 98	79
NHL 99	99
NHL BREAKAWAY 98	89
NHL FACE OFF 97 (EUR/USA)	49
NHL FACE OFF 98	79
NHL OPEN ICE (USA)	69
NHL POWERPLAY (USA)	39
NHL POWERPLAY 98	69
ON SIDE (ITA)	49
PGA TOUR 97 (USA)	39
PGA TOUR 98 (EUR/USA)	79
POOL HUSTLER (EUR/USA)	99
PRIME GOAL	49
[illegible]	49
RUSHDOWN	99
SENSIBLE SOCCER C.E. (ITA)	99
SIDE POCKET 3 (JAP)	99
SNOW RACER 98	89
SPACE JAM	69
STREAK	99
SUPER MATCH SOCCER	89
TECMO SUPER BOWL (USA)	99
TOTAL NBA 98	69
TRIPLE PLAY 99 (USA)	129
[illegible]	99
VICTORY BOXING 2	99
VIRTUAL POOL	79
VR POOL 98	99
VR SPORTS BASEBALL 99	99
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	89
WCW VS. NITRO (USA)	99
WCW VS. THE WORLD	99
WORLD CUP 98 (ITA)	69
WORLD LEAGUE BASKETBALL	99
WORLD LEAGUE SOCCR 98 (ITA)	79
WWF WARZONE	99

STRATEGIA

ALLIED GENERAL	79
ALUNDRA (ITA)	99
AZURE DREAMS (EUR/USA)	99
BATTAGLIA NAVALE (ITA)	99
BATTLESTATIONS	89
BRAVE FENCER (JAP)	129
BREATH OF FIRE 3	99
CARNAGE HEART	99
CHESSMASTER 3D	79
CHOCOBO'S DUNGEON (JAP)	129
COMMAND & CONQUER (PLAT.)	49
DARK [illegible]	99
DECEPTION 2 (USA)	129
DIABLO	99
FINAL FANTASY 5 (JAP)	129
FINAL FANTASY 7	99
FINAL FANTASY 7 INT'L (JAP)	129
FINAL FANTASY TACTICS (JAP)	79
FIRE WOMAN MATOIGUMI (JAP)	129
GENSO SUIKODEN 2 (JAP)	TEL
GINGA HERO LEGEND (JAP)	129
GRANSTREAM SAGA (USA)	129
GUNDAM G CENTURY (JAP)	99
HOUSEMINEKM (JAP)	149
KARTIA (USA)	129
KING'S FIELD	69
LUNAR SILVERSTORY (JAP)	129
MAGIC THE GATHERING	69
MAGICAL MEDICAL (JAP)	129
MASS DESTRUCTION (USA)	89
MASTER OF MONSTERS	99
MITSUMETE KNIGHT (JAP)	129
MONOPOLY (USA)	99
OGRE BATTLE (USA)	129
POPOLOCROIS (JAP)	99
RED ALERT	99
RETALIATION	99
SAGA FRONTIER (USA)	129
SAMURAI SHOWDWN RPG (JAP)	129
SD GUNDAM G-GENERTN (JAP)	129
SENTINEL RETURNS	99
SLAYERS ROYAL (JAP)	99
SOL DIVIDE (JAP)	99
SOLDENERSCHILD-S (JAP)	129
SPECTRAL FORCE (JAP)	99
STAR OCEAN 2ND STORY (JAP)	129
SUPER ROBOT WARS-F (JAP)	TEL
TACTICS OGRE (USA)	129
TALES OF DESTINY (USA)	129
TWIN BEE RPG (JAP)	99
VANDAL HEARTS	99
WARCRAFT 2 (ITA)	99
WARGAMES (ITA)	99
WARHAMMER	79
WILD ARMS (ITA)	79

ESTRATTO LISTA ACCESSORI PSX

[illegible] SHOCK	229
ACTION REPLAY	49
JOYPAD CONVERTER - SATURN	29
LENTE RICAMBIO	99
MEMORY CARD 2M	49
MEMORY CARD 8M	59
MEMORY CARD 16M	79
MEMORY CARD 32M	99
MEMORY CARD 96M	129
PISTOLA G-CON 45 NAMCO	79
PORTA CD SONY	19
VOLANTE ASCII+RUMBLE	TEL
VOLANTE LMP+RUMBLE	199
VOLANTE THRUSTMASTER	TEL

...da noi la PlayStation è sempre disponibile!

PlayStation

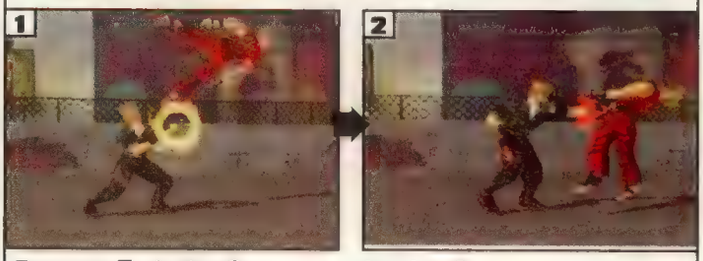
SONY VIP POINT

PlayStation

PREZZI x 1.000

KILLER COMBO

5 Hit Hopping Kick Combo



THRUSTER: ↓, ↖, → + ■ — LEFT JAB: ■

TRIPLE HOP KICK: →, → + ✕, ●, → + ●

5 Hit Smasher Combo

Right Hop Kick	↖ + ●
Triple Jab	■, ■, ■
Phoenix Smasher	↓, ↖, → + △

5 Hit GutBuster Combo

Right Hop Kick	↖ + ●
Left Jab	■
Crouching Left Jab	→ + ■
GutBuster	↓, ↖ + △, ■

FOREST LAW

Il miglior fighter per i novelli lottatori è Law. Perché? Semplice, perché il garzone non solo è rapido e potente, ma è anche dotato di una vasta serie di pugni e calci di facile esecuzione, in grado di mettere al tappeto l'avversario con un paio di colpi. La sua JunkYard, la Dragon Storm e la BackFlip Kick Combo risultano estremamente efficaci anche se dovrete fare attenzione a non utilizzarle più del dovuto. Il rischio infatti è quello di diventare troppo prevedibili per la somma gioia dei vostri avversari.

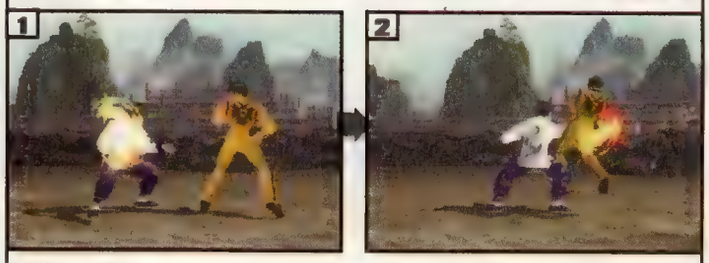
MOSSE BASE

Dragon's Tall	↖ + ●
JunkYard Kick	← + △, ✕, ●
Dragon Storm	← + ■, △, ■
Double Drifting BackFlip Kick	→ + ✕ + ●, ✕ + ●
Dragon Whip BackFlip Kick (foto 1 e 2)	↖ + △, ●

INIZIATE BENE QUESTA SEQUENZA... — ...E POTRETE INSERIRE UN FLIPKICK PER METTERE KO IL VOSTRO AVVERSARIO.

POWER MOVES

Psycho Party	→ + △, ■
Shock Punch (foto 1 e 2)	↖ + ■ + △
Double Contact	SS ✕ + ●



IL POWER PUNCH IMPIEGA DEGLI ANNI PER ESSERE CARICATO... — ...MA QUANDO COLPISCE LASCIA IL SEGNO!

KILLER COMBO

4 Hit Poison Arpoon Combo

DRAGON STORM: ← + △, ■, △ — IL DRAGON STORM CONTINUA IMPERTERRITO...

POISON ARROW: → + △, ■

5 Hit Crescent Moon Combo

Body Blow Somersault	↓ + △, ✕
Left Jab	■
JunkYard Kick	← + △, ✕, ●

5 Hit Year of the Dragon Combo

Dragon Storm	← + △, ■, △
Crescent Kick Combo	→ + ✕ + ●, → + ✕ + ●
Finita questa mossa fate seguire una:	
Dragon Tall	↖ + ●

AVRETE BISOGNO DI MOLTO ALLENAMENTO PER ESEGUIRE QUESTA COMBO. — PERCHÉ MAI COSÌ TANTE COMBINAZIONI TERMINANO CON UN BACKFLIP KICK?

TENCHU™
STEALTH ASSASSINS™
天誅
VIVI
CON ONORE,
COLPISCI
A TRADIMENTO!
ACTIVISION
PlayStation
COMPLETAMENTE
IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it

EDDY GORDO

C'è solo una cosa da dire su questo personaggio: caro Eddy, tu ci stai davvero sulle scatole! Ci dai fastidio e la stessa cosa vale anche per tutte quelle persone che decidano di avvalersi dei suoi servigi. Il fatto è che con questo personaggio non avrete bisogno di alcuna abilità particolare per poter portare a termine vittoriosi un incontro. Tutto quello che dovrete fare sarà premere ripetutamente il pulsante del calcio in modo da stendere al tappeto chiunque stia cercando di eseguire una mossa di una certa complessità. Non esiste tecnica, non c'è preparazione ed abilità. Solo fortuna schifosa, ma anche quella serve...

MOSSE BASE

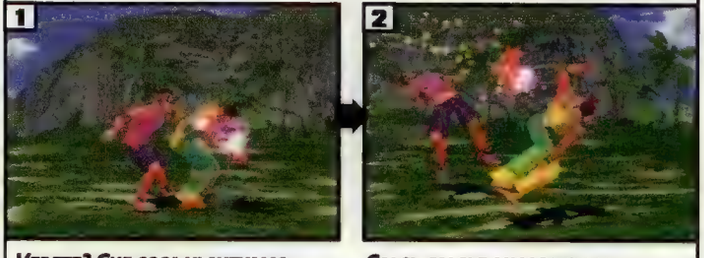
HandStand Kick	→ + ⊗
Leg Braker	↓ durante l'HandStanb e buona parte delle mosse con calci
Hyper Charge	→, → + ⊗ + ◉
Hip Hop	↑ + ⊗ + ◉
Massive Fist (foto 1 e 2)	↑ + ◉, ◉, ← + ◉

WOW! MA È UN CALCIO! CHE SORPRESA!

UN ALTRO CALCIO... AMMAZZAÒ, CHE DIVERTIMENTO...

POWER MOVES

Samba Kicks	← + ◉, ⊗, ◉, ◉, ◉
Helicopter (foto 1 e 2)	↑ + ⊗ + ◉
Sao Pablo Special	SS ⊗ + ◉, ⊗ + ◉, ⊗ + ◉ ↓ + ⊗ + ◉



VEDETE? CHE COSA VI AVEVAMO DETTO ALL'INIZIO?

CALCI, CALCI E ANCORA CALCI.

KILLER COMBO

5 Hit Burning Bastard Combo

HEADBANGER: → + ◉

SLIPPERY KICK: ⊗ + ◉, ◉, ◉

5 Hit HandStand Combo

Hand Stand Kick	→ + ⊗
Helicopter	◉
Twister Sweep	⊗

5 Hit Island Mirage Combo

HandSlaps	SS ▣ + △
Island Mirage	⊗
Left Jab	▣
Mirage	↑ + ⊗ + ◉

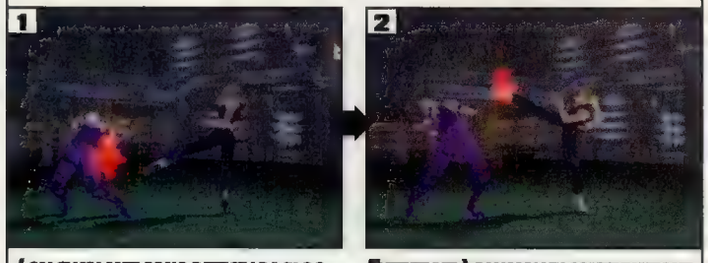
INTERMEDIATE

NINA WILLIAMS

Il pane di tutti i lottatori di *Tekken*, la cara Nina è l'unica pulzella che abbia tanto coraggio da calcare le scene dell'ultimo *beat 'em up* Namco. Come tradizione vuole, anche Nina risulta una lottatrice estremamente agile che prima distrae gli avversari mostrando le gambe e poi gli piazza un bel calcio sul faccione. Dovrete sudarne di camicie prima di stenderla al tappeto e anche in quel caso non è detto che riuscirete a farci qualcosa!

MOSSE BASE

Can Opener (foto 1 e 2)	↓ + ◉, ⊗, ◉
Divine Cannon (foto 3)	→ + ◉, ⊗
Double Slap	← + △, △
Bad Habit (foto 4)	↓, ↘, → + ⊗ o →, → + ⊗
Twister	↓ + ⊗ + ◉ quando l'avversario è al tappeto



I CALCI VOLANTI SONO DIFFICILI DA BLOCCARE SE NON CAPITE DA DOVE ARRIVANO.

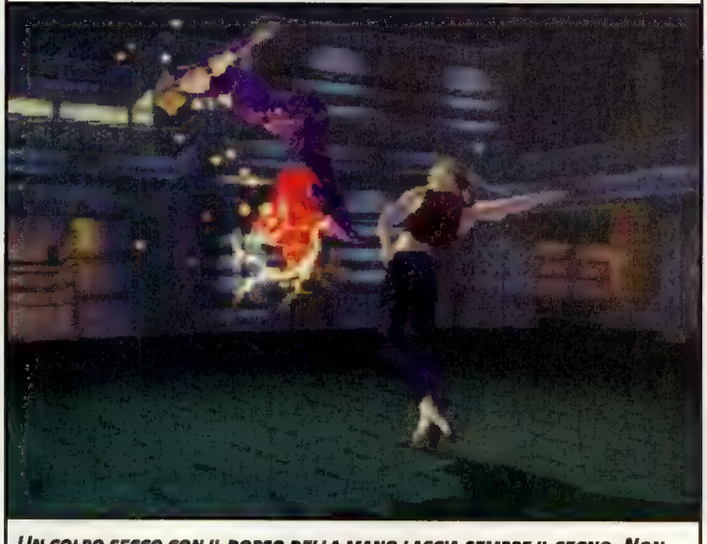
EVITATE PERÒ DI USARLI IN CONTINUAZIONE O FINIRETE CON IL DIVENTARE PREVEDIBILI.

SOLLEVATE IL GARZONE IN ARIA E PREPARATEVI AD UN ALTRO ATTACCO.

UN ALTRO CALCIO: NOTATE LA GRAZIA DEL COLPO.

POWER MOVES

Double Arms	→, → + ◉ + △ o → + ◉ + △ o WS, ◉ + △
Active Twain	→ + ◉ + △
Burn Up (foto)	←, ↑, ↓, ↘, → + △



UN COLPO SECCO CON IL DORSO DELLA MANO LASCIA SEMPRE IL SEGNO. NON SIETE D'ACCORDO, GENITORI DI TUTT'ITALIA?

ASTROCOMPUTER

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK - PAL	L. 249.000
VALUE PACK (MEMORY CARD + 2 PAD)	L. 299.000
UNIVERSALE	L. 339.000

NINTENDO64

VERSIONE PAL L. 279.000

SEGA DREAMCAST

LA NUOVA CONSOLLE DELLA SEGA

PRESTO DISPONIBILE!!!

NOVITÀ SONY PLAYSTATION

ABE'S EXODDUS
BATMAN & ROBIN
BLASTO
BLOODY ROAR
BUSHIDO BLADE 2
BUST A MOVE 3
CONSTRUCTOR
CRASH 2
DARK OMEN
DRAGON BALL: FINAL BOUT
DUKE NUKEM
FIFA SOCCER 99
FRONT MISSION ALTERNATIVE
GRAN TURISMO
GEX 3D
INTER RALLY CHAMPIONSHIP
I.S.S. PRO 98
KING OF FIGHTERS 97
MACHINE HEAD
MORTAL KOMBAT 4
MOTOR RACER 2
NINJA
OVERBLOOD 2
PREMIERE MANAGER
POPULOUS: THE 3RD COMING
RECIPRO HEART 500
ROBOPIT 2
SHADOW MASTER
SNOWBOARD EXTREME
STREET FIGHTER THE MOVIE
SUPER MOTOCROSS
SUPER POWER GUNBIKE
SUZUKI MOTOCROSS

...è in arrivo TOMB RAIDER 3

TCA TOURING CAR PLATINUM
TEKKEN 3
TENNIS 2
THUNDER FORCE 5
VMX RACING
WILD 9
XENOGEAR
X-MEN VS STREET FIGHTER
ZERO PILOT

NOVITÀ NINTENDO64

BANJO & KAZOOIE
F1 WORLD GRAND PRIX
I.S.S. 98
EARTH WORM JIM 3D
MISSION IMPOSSIBLE
HOLY MACIG CENTURY
TUROK 2
YANNICK NOAH
1080 SNOWBOARDING
FIFA 99
F. ZERO 64
TONIC TROUBLE
V. RALLY
CONKER'S QUEST
THE LEGEND OF ZELDA
STAR WARS 2

OFFERTE PLAYSTATION

ANDRETTI RACING	USA	L. 49.000
BLAST CHAMBER	USA	L. 49.000
CONTRA	USA	L. 49.000
MARVEL SUPERHEROES	USA	L. 49.000
NHL POWER PLAY	USA	L. 49.000
ODD WORLD	USA	L. 49.000
ONE	USA	L. 49.000
RAGE RACER	USA	L. 49.000
RESIDENT EVIL D.C.	USA	L. 59.000
TEMPEST X3	USA	L. 49.000
BODY HAZARD	JAP	L. 49.000
GALAXIAN 3	JAP	L. 49.000
HARD CAB	JAP	L. 49.000
LODE RUNNER	JAP	L. 49.000
METAL JACKET	JAP	L. 39.000
POP TWIN BE	JAP	L. 49.000
SPEED KING	JAP	L. 59.000
STREET F. COLLECTION	JAP	L. 99.000
TOSHINDEN 3	JAP	L. 49.000
V. TENNIS	JAP	L. 59.000

OFFERTE SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	L. 49.000
BUST A MOVE 2	PAL	L. 49.000
CASPER	PAL	L. 99.000
DIE HARD TRILOGY	PAL	L. 49.000
E.W. JIM 2	PAL	L. 59.000
LOADED	PAL	L. 69.000
MANX TT	PAL	L. 49.000
MEGA MEN X 3	PAL	L. 110.000
NHL 97	PAL	L. 69.000
SPACE HULK	PAL	L. 49.000
SKELETON WARRIOR	PAL	L. 49.000
TOMB RAIDER	PAL	L. 49.000
TUNNEL B1	PAL	L. 69.000
WAR CRAFT	PAL	L. 49.000
ASTAL	USA	L. 59.000
BLAZIN DRAGON	USA	L. 49.000
DARK LEGEND	USA	L. 39.000
HI-OCTANE	USA	L. 49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L. 69.000
MAGIC CARPET	USA	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	USA	L. 29.000
NBA ACTION	USA	L. 49.000
OFF WORLD	USA	L. 49.000
ROBOT RESURRECTION	USA	L. 49.000
ANARCHY IN THE NIPPON	JAP	L. 49.000
ATLANTA 96	JAP	L. 49.000
DARIUS 2	JAP	L. 59.000
DRIFT KING	JAP	L. 49.000
FIGHTING VIPERS	JAP	L. 49.000
HANAGUMI TAISEN C.	JAP	L. 49.000
IRON MAN X-O	JAP	L. 49.000
RONDE	JAP	L. 49.000
SEGA RALLY	JAP	L. 49.000
STREET RACER	JAP	L. 59.000
TOSHINDEN	JAP	L. 49.000
VAMPIRE HUNTER	JAP	L. 49.000

OFFERTE NINTENDO64

HEXEN	USA	L. 49.000
YOSHI'S STORY	USA	L. 49.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	USA	L. 49.000
BOMBER MAN	JAP	L. 49.000
DUAL HEROES	JAP	L. 49.000
DYNAMITE SOCCER	JAP	L. 49.000
MISCHIEF MAKERS	JAP	L. 49.000

OFFERTE GAME GEAR

3 TITOLI A SCELTA A L. 50.000

5 IN 1
BATTLETOADS
BUBBLE BOBBLE
CHOPLIFTER III
DESERT STRIKE
DEVILISH
DRACULA
DYNAMITE HEADDY
ECCO
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING
JUDGE DREDD
MIGHTY MORPHIN POWER
RANGERS
POPILS
RISTAR
ROBOCOP VS TERMINATOR
SHINOBI II
SLIDER
STAR TREK GENERATION
THE INCREDIBLE HULK
TRIPLE TROUBLE

GAME BOY

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI
A PARTIRE DA L. 30.000

NUOVO MAD CATS

Analogico e Digitale!

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA

PLAYSTATION E SATURN	L. 130.000
NINTENDO 64	L. 140.000

G-CON45™

per PLAYSTATION

L. 89.000

GAME BOOSTER

per Nintendo 64

L. 89.000

POINT BLANK + G-CON45™

per PLAYSTATION

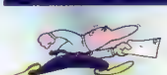
L. 139.000

SUPER JOLT GUN

Compatibile PLAYSTATION & SATURN

L. 89.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO



VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74

FAX

(06) 78.34.82.25

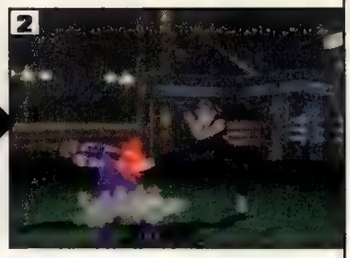
TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE. SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

KILLER COMBO

6 Hit That's Gotta Hurt Combo



← + ●, ✕, ●

Hunting Swan: → + ■ + △

Low Right Back Chop: ↓ + ● ■

Bad Habit: →, → + ✕

4 Hit Casualities Combo
BackHand Slap ↓, ←, → + ■ + △
Triple Snap △, ✕, ●, △, △
Neck Crusher ■, ✕+●, ■, △, ■+△
E va avanti ancora...

3 Hit Never Walk Again Combo
Betrayer ↓, →, ← + ■ + ●
T.Nightmare △, ■, ■+△, ■+△+✕
Leg Stretch Arm Lock
■, △, ●, ✕, ■ + △ + ✕

JIN KAZAMA

Jin è un personaggio estremamente equilibrato e dotato di una serie di mosse abbastanza facili da eseguire. La sua arma migliore risulta comunque l'elevata velocità grazie alla quale potrete avere facilmente la meglio su tutti quei lottatori che sfruttano attacchi particolarmente lenti.

MOSSE BASE

True Blue (foto 3) ■ + ●, △, ●
Demon Blazer ■, △, △
SomerSault Spin Kick ← + ●, ●, ●, ●
Continuos Kick (foto 1 e 2) ↓ + ✕ + ●
Torch (foto 4) ← + ■ + △

Molto più potente di un normale pugno veloce.

■, ■, △ *e avrete la strada libera.*

Pugni e calci in rapida sequenza.

Eseguite una proiezione solo all'ultimo istante.

POWER MOVES

Eraser Charge ←, → + △, ■, △
Stretch & Wreck (foto 1 e 2) ← + ■ + ●
Push Up Rocker ↓, →, ← + ■, ✕ o ●

Una mossa assolutamente impa-rabile...

...peccato che per caricarla ci vogliano gli anni!

KILLER COMBO

5 Hit Demon Circus Combo

Spinning Demon: →, ↓, ← + ●

Three Ring Circus: ■ + ●, △

Demon's Paw: →, → + △

5 Hit Crusher Wave Combo
Uppercut WS, △
Laser Scraper ←, → + △, ■, ← + △
R. Spin Kicks ← + ●, ●, ●, ●
Continuate a calciare fino a quando l'avversario non è a terra.

6 Hit Thunder Combo
Tooth Fairy SS, △
Left Punch ■
Laser Cannon ←, → + △, ■, △

Il Round-House Spin Kick coglie impreparati i giocatori alle prime armi.

Il Laser Cannon per quanto potente è abbastanza semplice da evitare.

ACTION GAME ACTION GAME ACTION GAME ACTION GAME

GADGET VIDEOGIOCHI

ACTION GAME

VIDEOGAMES AND COMPUTER SHOP

FUMETTI VIDEOCASSETTE

ACCESSORI PSX

- MEMORY CARD da L *25.000*
- MEMORY CARD 30 blocchi L *35.000*
- MEMORY CARD 120 blocchi L *49.000*
- MEMORY CARD 720 blocchi L *89.000*
- JOYPAD A PARTIRE DA L *25.000*
- JOYPAD SONY L *35.000*
- ASCII PAD SONY L *39.000*
- DUAL SHOCK SONY L *55.000*
- DUAL SHOCK MAD CATZ L *59.000*
- SHOCK PAK COMPATIBILE L *35.000*
- JOYSTIK DA TAVOLO da L *59.000*
- PISTOLA GUN-CON L *89.000*
- PISTOLE COMPATIBILI da L *49.000*
- ACTION REPLAY XTREME L *59.000*
- ACTION REPLAY XPLORER L *99.000*
- ACTION REPLAY DATEL L *99.000*
- PRESA SCART RGB STEREO L *29.000*
- ESTENSIONE CAVO JOYPAD L *15.000*
- CAVO LINK 2m. L *19.000*
- BORSA PORTA PSX IMBOTTITA L *39.000*
- PORTA CD PSX L *29.000*

OFFERTE CONSOLE PLAYSTATION

PlayStation 199.000
PlayStation DUAL SHOCK 249.000

PlayStation 269.000 UNIVERSALE
PlayStation DUAL SHOCK UNIVERSALE 309.000

PlayStation 249.000 +JOYPAD+MEMORY CARD
PlayStation DUAL SHOCK +JOYPAD+MEMORY CARD 299.000

PlayStation DUAL SHOCK +SECONDO JOYPAD DUAL SHOCK 299.000

PlayStation 309.000 UNIVERSALE+JOYPAD+MEMORY CARD
PlayStation DUAL SHOCK UNIVERSALE+JOYPAD +MEMORY CARD 359.000

NOVITA' GIOCHI PSX

PER LE ULTIME USCITE TELEFONARE

-TOMB RAIDER 3 pal L *TEL.*
-CRASH BANDICOOT 3 pal L *TEL.*
-METAL GEAR SOLID jap L *139.000*
-FINAL FANTASY VIII jap L *TEL*
-TEKKEN 3 pal L *99.000*
-PARASITE EVE usa L *139.000*
-PUZLE BOBBLE 4 jap L *119.000*
-MUSASHIDEN jap L *149.000*
-RIVAL SCOOL jap L *139.000*
-FORMULA 1 98 pal L *TEL.*
-FIFA 99 pal L *TEL.*
-INT. SUPER STAR SOCCER 98 L *TEL*
-CAPCOM GEN. VOL. 2 jap L *TEL*
-GUILTY GEAR jap L *TEL*
-ABE'S EXODDUS pal L *TEL*
-ALL SUPER ROBOT WAR jap L *TEL.*
-ARMD FIGHTER jap L *TEL.*
-APOCALIPSE jap *TEL.*
-BREATH OF FIRE 3 pal L *TEL.*
-SENSIBLE SOCCER 2000 L *TEL.*
-STRIKER 1945 II L *TEL.*
-TOCA TOURING CAR II L *TEL.*

GIOCHI A PARTIRE DA L *29.000*

DISPONIBILE DAL 27 NOVEMBRE

Dreamcast™

PRENOTALA SUBITO!

GADGET CD MUSICALI e VIDEO CD JAP

PORTACHIAVI

- RANMA1/2 da L *1.500*
- P-CHAN L *5.000*
- FINAL FANTASY VII L *8.000*
- TEKKEN L *5.000*
- KENSHIRO L *16.000*
- HELLO KITTI L *6.000*
- LUPIN da L *15.000*

E MOLTI ALTRI A PARTIRE DA L 1.000

SALVADANAI

- P-CHAN L *29.000*
- GODZILLA grande L *69.000*
- GODZILLA medio L *29.000*
- GODZILLA piccolo L *19.000*
- MAZZINGA medio L *29.000*
- MAZZINGA piccolo L *19.000*
- GETTA ROBOT piccolo L *19.000*
- CACCHINA DI ARALE L *19.000*

ACTION FIGURE

- DEVIL MAN L *69.000*
- LUPIN L *25.000*

PUPAZZI

- P-CHAN L *35.000*
- CRASH BANDICOOT L *25.000*
- HELLO KITTI L *35.000*
- LUPIN da L *15.000*

SPILLE-CIONDOLI

MODELLINI-CARD

FUMETTIeVIDEOCASSETTE
Solo in via Col di Lana,2

POSTER VASTO ASSORTIMENTO- IMPORTAZIONE DIRETTA

-ESCLUSIVAMENTE IN VIA LECCO,2

ECCEZIONALE OFFERTA
sui giochi SATURN
sconto del 50%
NINTENDO64
GIOCHI A PARTIRE DA
L.*49.000*

MODIFICA UNIVERSALE
50.000
MODIFICA + cavo scart
69.000
SI EFFETTUA IN 10 MINUTI

-ESCLUSIVAMENTE IN VIA COL DI LANA,2

GIOCHI PC CD-ROM A PARTIRE DA L *19.000*

VENDIAMO E RITIRIAMO MATERIALE USATO

ACTION GAME 1

via Lecco, 2 - MILANO
02- 20 43 300

ACTION GAME 2

via Col di Lana, 2 -MILANO
02- 89 42 07 32

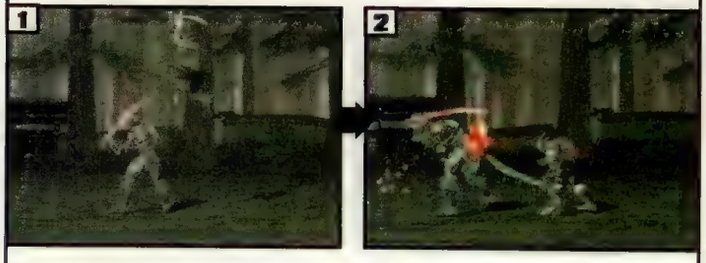
Tutti i marchi e i loghi citati sono di proprietà delle legittime case.

YOSHIMITSU

Yoshi potrebbe anche apparire a un giocatore inesperto come un buon lottatore con cui iniziare; purtroppo non è così! Le sue mosse di base sono piuttosto semplici, tuttavia avrete bisogno di molto allenamento prima di poterle mettere insieme e dar vita a combinazioni decenti. In ogni caso, la tecnica migliore da utilizzare con questo fighter è quella detta del coniglio. Aspettate che il vostro avversario attacchi, indietreggiate e poi partite con una raffica di pugni e calci quindi inserite una *combo*.

MOSSE BASE

Hand Bash	→, → + ●
Toxic Breath	← + ■ + ▲, qualsiasi pulsante
Copter Attack (foto 1 e 2)	← + ■ + ▲, ↓
Snake Fist	↓ + ✕ + ●
Shark Dive	✕, ●



APRITE IL TESCHIO IN DUE...

...CON QUESTA OTTIMA MOSSA VOLANTE. BELLA LÌ.

POWER MOVES

Solar Shark Attack	→, → + ✕ + ● + ■ + ▲, ✕ + ●
Sword Stab (foto 1 e 2)	←, ← + ■
San Paulo Special	←, ← + ■, ■

UNA SPADA NELLA PANZA NON FA PROPRIO BENE...

'AZZ, CHE BRUCIORE DI STOMACO...

KILLER COMBO

5 Hit Poison Knife Combo

FRONT KICK LAUNCHER: → + ●, ✕

KNEE BASH: →, → + ●

POISON BREATH: ← + ■ + ▲, *QUALSIASI PULSANTE*

4 Hit Mammuth Combo

Samurai Cutter	↓, →, ← + ■
Poison Wind	← + ✕ + ●
Bronze Fist	← + ■
Steel Fist	✕ + ●

6 Hit Fist of Fury Combo

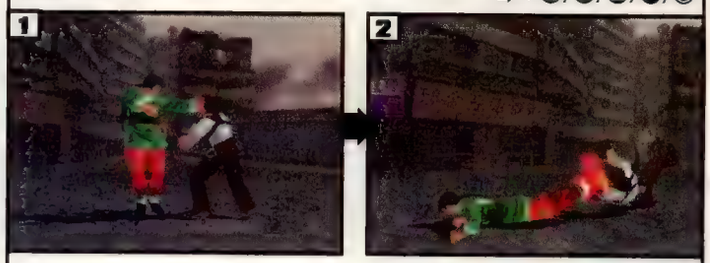
Rising Uppercut	← + ▲
S. Stone Fist	← + ■ Jab Sinistro, ■
Doubler Stone Fist	← + ■, ■
Avoid the Puddle	← + ●

LEI WOLONG

Alcune persone considerano Lei Wolong il miglior lottatore del titolo Namco. Altri invece lo evitano come la peste; preferenze personali a parte, se siete degli amanti dei lottatori multi stile e siete alla ricerca di un fighter dotato di una buona serie di mosse sufficientemente cattive allora potrete prendere in considerazione anche questo pischello. In ogni caso, cercate di fare un po' di pratica con le mosse di Lei prima di lanciarvi in qualche torneo particolarmente impegnativo.

MOSSE BASE

Play Head	↓ + ✕ + ●
Spiral UpperCut	■ + ▲, ▲
Drunken Monster Slide (foto 1 e 2)	→ + ✕ + ●, ✕ + ●
G Low Kick	→+ ●, ▲, ■, ▲, ✕
Razor Bush	→ + ■, ▲, ■, ▲, ●

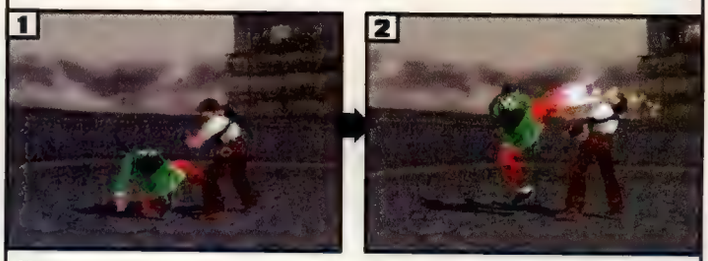


FATEGLI FUORI LE GAMBE...

...ANCHE SE IN QUESTO MODO FINIRETE STESI AL TAPPETO.

POWER MOVES

Power Strike	← + ■ + ●, ●
Cannon Ball	← + ■ + ▲
Leaping Double ✕, ●	(solo quando vi state alzando dal suolo)

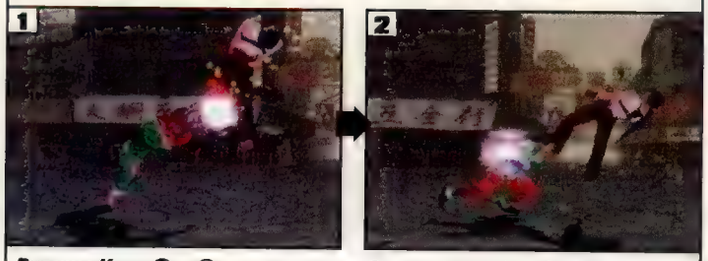


UNA COMBINAZIONE DI CALCI ALTI E BASSI DAVVERO LETALE.

UNA MOSSA CONSIGLIATA DALL'ASSOCIAZIONE MEDICI DENTISTI ITALIANI.

KILLER COMBO

5 Hit Lifting Cannon Combo



BURNING KICK: ✕ + ●

LIFT-UP CANNON: ●, ●, ✕, ✕

CANNONBALL: ← + ■ + ▲

3 Hit Left Slider Combo

UpperCut	← + ▲
Left Jab	■
Left Kick	✕

5 Hit Spiral Sack Combo

Right Hop Kick	← + ●
Left Jab	■
Hook Punch	■ + ▲
Spiral Uppercut	▲

Psybadek
Discover the Joy of safe deks
PSYGNOSIS
PlayStation
VANS @ J-D SPORTS
Features tracks by Bentley Rhythm Ace and David Holmes
VANS OFF THE WALL
STICK IT FOR FREE!

EXPERT

LING XIAOYU

Dannazione! Ecco un'altra di quelle maledettissime ragazze tutte pepe che vi girano intorno senza farsi mai beccare (ce ne sono in giro una cifra anche nella realtà...). Peccato che le cose non siano così facili quando toccherà a voi controllarla! Vabbé, chiudetela in un angolo e non fatevi aggirare altrimenti correrete il rischio di passare i vostri prossimi mesi in balia di questa pulzella. Altro che "le donne non si toccano nemmeno con un fiore"...

MOSSE BASE

Est of Phoenix (foto 1)	↓ + ■ + ▲
Goldasher	■, ● (solo partendo dalla Art of Phoenix)
Cookie Combo (foto 2)	↑ + ■ + ▲, ▲, ■
Phoenix Trust (foto 3 e 4)	→, → + ■ + ▲, ■ + ▲
Rain Kick	→, → + ✕, ●

LING SCHIVA BASSO LASCIANDOVI DIVERSE POSSIBILITÀ DI ATTACCO.

ASSICURATEVI DI ANDARE SEMPRE A SEGNO COL PRIMO COLPO O SARETE CARNE MORTA.

BEL COLPO DOPPIO CHE DRENA IN MANIERA CONSISTENTE LA BARRA DI ENERGIA...

...E LASCIA LAMPI D'ORO CHE ILLUMINANO LO SCHERMO.

POWER MOVES

Flower (foto)	← + ■
Hypnotist	← + ■ + ▲
Thunder Strike	■ + ▲

ECCO UN VERO MUST DI TEKKEN 3. USATE QUESTA MOSSA OGNI VOLTA CHE NE AVRETE LA POSSIBILITÀ!

KILLER COMBO

5 Hit Flower Combo ↓ + ●✕●

HEAVY WAVE CREST: ↓ + ■ + ▲

JUMPING RIGHT KICK: ↓ + ●

BAYONET: ■, ●

STORMING FLOWER: → + ■

5 Hit HWC Combo

Heavy Wave Crest	↓ + ■ + ▲
Left Jab	■
Phoenix Thrust	→, → + ■ + ▲, ■ + ▲

4 Hit Double Stormy Fist

Sun Flower	WS, ▲
Dark and Stormy	▲, ■, ▲, ■
Phoenix Thrust	→, →, ■ + ▲, ■ + ▲

HWOARANG

Grazie al suo ampio set di mosse e ai diversi stili di lotta, How è un tipo davvero tosto da affrontare e da utilizzare. Vi basterà premere anche un solo bottone sbagliato e potrete dire addio a un'intera sequenza e questo solo perché il vostro pischello si troverà a stare sul piede sbagliato! Pazzesco... Partite quindi con calma e progredite con le mosse man mano che le vostre dita acquisteranno velocità.

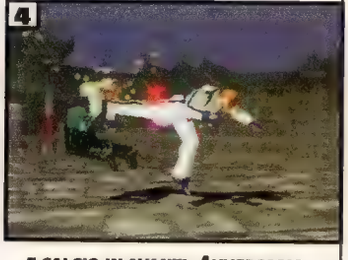
MOSSE BASE

Left Flamingo (foto 3)	→ + ✕ (gamba sinistra avanti)
Rocket Launcher (foto 1 e 2)	✕, ✕, ✕ (solo partendo da Left Flamingo)
Sky Rocket	→, ↓, ← + ●
Manace to Society	✕, ✕, ↓ + ✕, ●
Torpedo Kick (foto 4)	→, → + ●

TRE CALCI FORTI...

...E L'AVVERSARIO COMINCIA LA FASE DI DECOLLO.

SAMBA E...



...E CALCIO IN AVANTI. AVVERSARIO COLPITO SUL FIANCO.

da Pubblicità

Let people look

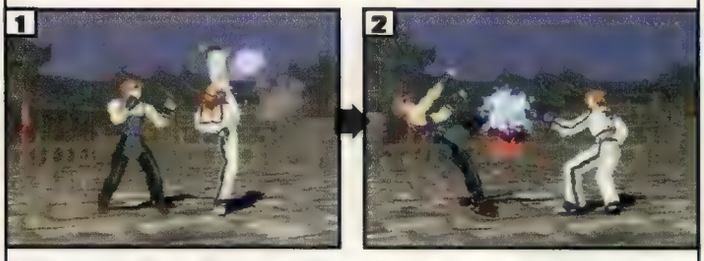
Let people talk

ATL®
WORKING BOOTS

ONLY THE TOUGH

POWER MOVES

Horny Assault ⬇+⊗, ◉, ⊗
Shaker Tempest (foto 1 e 2) ➡+⊗+◉
Black Heat ▣+◉ (solo da Left Flamingo)

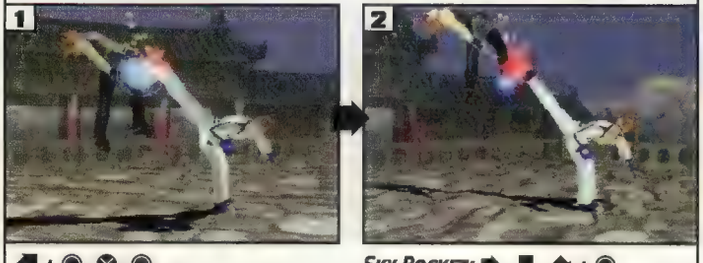


USATE QUESTA MOSSA NON APPENA IL VOSTRO AVVERSARIO VI SI FARÀ INCONTRO.

RAGAZZO, NON SEI PROPRIO IL MIO TIPO...

KILLER COMBO

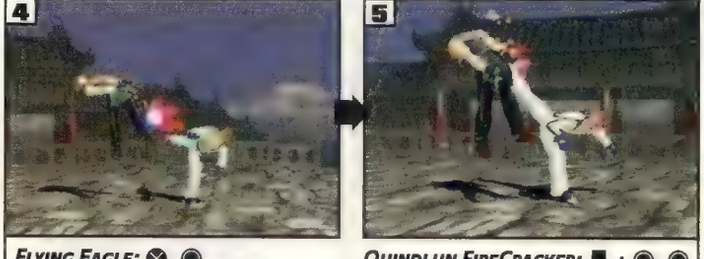
5 Hit Work Combo



⬅+◉, ⊗, ◉

SKY ROCKET: ➡, ⬇, ↘+◉

NON APPENA INIZIATE LA MOSSA ESEGUITE RAPIDAMENTE UN...



FLYING EAGLE: ⊗, ◉

QUINDI UN FIRECRACKER: ⬇+◉, ◉

5 Hit Dynamite Combo
Sky Rocket ⬅, ⬇, ↘+◉
Dynamite Hell ↘+⊗+◉

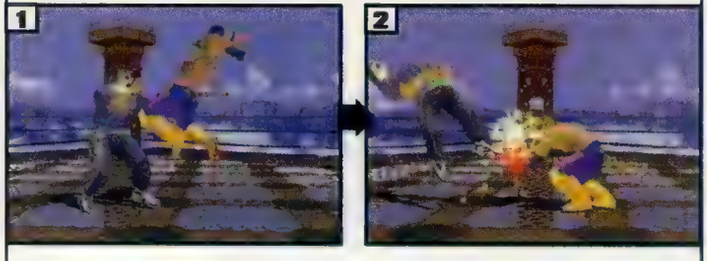
3 Hit Horse Leed Combo
Sky Rocket ➡, ⬇, ↘+◉
Right Nose Bleeder ⬅+◉
Left Nose Bleeder ⬅+⊗

KING

Probabilmente alcuni di voi penseranno che per giocare con King basti poca pratica e allenamento: niente di più sbagliato. Il nostro prode paladino presenta infatti poche mosse che potranno essere ripetute senza correre il rischio di subire una *counter* (come ad esempio il Disgracuful Kick o il Deadly Boomerang). Oltre a ciò, mentre le mosse di base risultano piuttosto facili da eseguire, le *combo* più complessa richiederanno molta pratica e allenamento prima di essere masterizzate a dovere (anche se una volta imparate potrete eliminare il vostro avversario in una unica mossa). Diversi attacchi inoltre risultano facilmente prevedibili ma non preoccupatevi, seguite i nostri consigli e vedrete che diventerete dei veri e propri... re.

MOSSE BASE

Disgracuful Kick ⬅+◉
Jaguar Lariat ➡+▣+△
Deadly Boomerang SS, ⊗+◉
Frankenstainer ⬅+⊗+◉
Capital Punisment (foto 1 e 2) ⬅+▣+△



UNA SEQUENZA DI 10 COLPI DAVVERO IMPRESSIONANTE...

...CHE PERÒ VI LASCIA SCOPERTI FINO ALLA FINE.

POWER MOVES

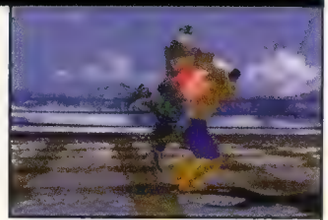
Shoulder Tackle ➡, ➡+⊗+◉, ▣+△, ⊗+◉
Standing MoonSault (foto 1 e 2) ⬅, ⬅+▣
TKO Punch ⬅, ⬅+▣, ▣

UNA MOSSA IMPARABILE, MA SEMPLICE DA EVITARE...

CERTO CHE QUANDO VA A SEGNO...

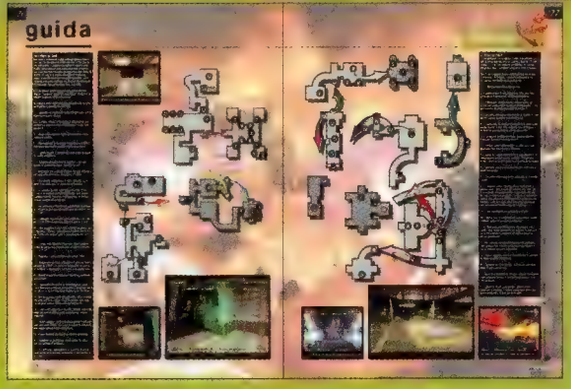
KILLER COMBO

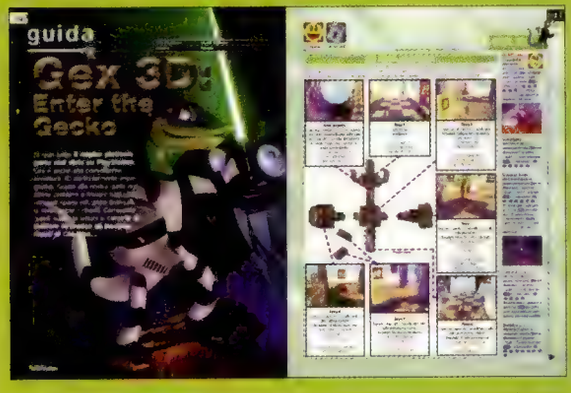
6 Hit Megaton Throw Combo
R. Arm Slash ➡, ↘+▣/⊗ o △/◉
BackDrop △, ▣, ▣+△
CannonBall △, △, ▣+△
M. Drop ⊗+◉, ▣+△, tutti i tasti
Super Freak ▣, △, ⊗+◉, ▣+△
Wish.P. ⊗, ▣, △, ⊗+◉, tutti i tasti



3 Hit Arm Wringer Throw Combo
Arm Break ➡, ⬇, ↘+▣+◉
Cross Face C. Wing △, ▣, ▣+△+⊗
Dr. S. △, ▣, ⊗, ▣+△+◉, ▣+△+◉

3 Hit Leg Braker Throw Combo
A. Tendon Wrench ➡, ⬇, ↘+△+⊗
Indiana D. ▣+△, ▣, ⊗, ▣+△
SurfBoard ▣, ⊗, ◉, ▣+△, ⊗+◉





dalla redazione di

SUPER PLAYSTATION

la rivista di trucchi e soluzioni per la tua PlayStation

actua ice hockey
alundra
bomba '98
cardinal syn
diablo
forsaken
gex: enter the gecko
grand theft auto
gran turismo
tekken 3
world cup '98
world league soccer
...e molto altro!

in edicola a sole 9.900 lire

BALLO IN MASCHERA

Così come per i vari costumi a disposizione di ogni personaggio (selezionabili premendo uno dei tasti del pugno o calcio nella schermata iniziale) alcuni lottatori potranno usufruire di un set di vestiti abbastanza particolari. Più giocherete, maggiore sarà il numero di indumenti che potrete sfoggiare.

JIN & XIAOYU – UNIFORMI SCOLASTICHE

Dovrete disputare con Jin o Xiaoyu almeno 50 incontri prima di poter selezionare questi costumi. Una volta fatto premete ST► per cuccarvi il nuovo capo ed un'arena extra.

ANNA – ZEBRA

Premete ST► 25 volte quando avete il puntatore su Anna.

LAW DI GIALLO VESTITO

Premete ST► o il △ per beccarvi questo.

EDDY, TIGER JACKSON E IL DISCO DANCE CLUB

Premete ST► dopo aver completato il gioco con 17 personaggi differenti. A questo punto il finale di Eddy cambierà mostrandovi una nuova serie di sequenze davvero interessanti.

GUNJACK – VECCHI MA BUONI

Giocate con Gunjack per 10 dieci volte quindi premete ST►.

SEGRETI E BUGIE

Ok, ok, niente palle, gente. Non vogliamo prendervi in giro. Una cosa è certa: ***Tekken 3*** nasconde un sacco di personaggi e modalità segrete. Per il momento non vogliamo ancora svelarvi come farli vostri subito (per questo dovrete aspettare il prossimo mese) ma visto che siamo buoni ecco una rapida guida che vi illustrerà come farli apparire in maniera regolare.

Personaggio	Chi o Cos' è?	Come Prenderlo
Kuma	Un grosso orso	Finite il gioco con tutti i lottatori
Julia	Indiano	Finite il gioco con 2 lottatori
GunJack	Robot militare	Finite il gioco con 3 lottatori
MokuJin	Un pezzo di legno	Finite il gioco con 4 lottatori
Anna	La sorella di Nina	Finite il gioco con 5 lottatori
Bryan	Cyborg	Finite il gioco con 6 lottatori
Heirachi	Il nonno di Jin	Finite il gioco con 7 lottatori
Ogre	Capoccia	Finite il gioco con 8 lottatori
True Ogre	Capoccia cattivo	Finite il gioco con 9 lottatori

COME INCONTRARLI

Il metodo più semplice per prendere tutti questi personaggi è quello di entrare nella schermata delle opzioni e settare il tempo di ogni round a 20 secondi. Così facendo dovreste riuscire a trovare anche gli altri personaggi senza eccessive difficoltà. Fatto ciò, vi accorgerete che sullo schermo sono però rimasti ancora due spazi neri. E' a questo punto che le cose cominceranno a farsi più difficili...

DOTTOR BOSCONOVITCH E GON

Volete prendere anche questi due personaggi segreti? Per prendere Gon, entrate nel *Tekken Ball Mode* non appena questo appare. Disputate un incontro al livello di difficoltà più basso con un qualsiasi personaggio. Vincete e il rettilone sarà vostro!

Prendere il dottore è un pochino più ostica. Dovrete infatti riuscire a giocare al *Tekken Force Mode* senza morire 3 volte. Ogni volta che finirete il gioco riceverete una chiave. Completatelo per 4 volte ed alla fine vi troverete ad affrontare proprio il caro Bosco. Sconfiggetelo e fatelo vostro!

SPECIALE

QUAKE II

APOCALYPSE

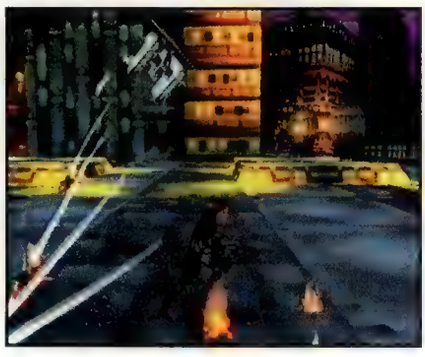
TENCHU
STEALTH ASSASSINS
天誅

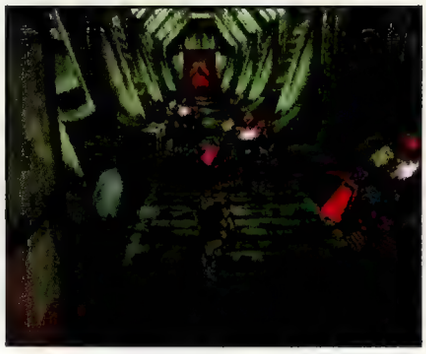
TAI FU
Wrath of the Tiger

ASTEROIDS

APOCALYPSE

La fine del mondo sta per giungere. La causa: Un malvagio megalomane ed i 4 cavalieri dell'apocalisse. La cura e l'unica speranza del mondo: Bruce Willis.





Non è il titolo di un film, passato presente o fuuro. Non è il nome di un grande studio di registrazione. È un gioco, onestamente un grande gioco, che ha catturato l'attenzione di una grandissima star del cinema.

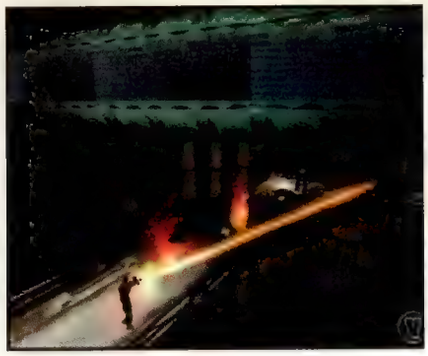
Questo progetto è stato in sviluppo per molto tempo, confessa Dave Stohl, produttore di Apocalypse, "alcuni anni fa i produttori decisero che volevano essere i primi a conivolgere una grande star in un gioco. Per fare questo bisognava anche inventare un bellissima storia..Bruce Willis ha realmente apprezzato questo particolare. La star ha inoltre voluto avere una parte nella creazione del gioco. Soldi a parte, Willis non aveva nessuna intenzione di investire la sua immagine, voce e tempo in un progetto dove non poteva conoscere e intervenire in tutto. "il concetto originale era di avere Bruce Wills come partner nel gioco, ma questo progetto venne abbandonato subito. Fu immadiatamente chiaro che la gente voleva essere Bruce Willis. Così ricominciammo da capo e sviluppammo il gioco in modo che il giocatore sia in tutto e per tutto la star".

Quello di cui realmente necessitavamo era un ottimo team di sviluppo, così passammo il progetto alla Neversoft, la compagnia responsabile della trasposizione di MDK su PlayStation.

La storia che Bruce Willis ha apprezzato così tanto è un racconto di un futuristico duello tra scienza e religione. Il suo personaggio, Trey Kincaide, è uno scienziato di nanotecnologia, ed ha il l'abilità di saper manipolare le cose a livello molecolare, la spiegazione dei produttori per i tradizionali power-up nel gioco.

Il Reverendo. Il personaggio cattivo del gioco, ha ingannato Trey e ha usato le sue conoscenze per evocare i quattro cavalieri dell'apocalisse e mettere la parola fine alla razza umana. Ma Bruce ha capito tutto, e il combattimento comincia! "E' anche un'ottima giustificazione per i boss finali", esclama Stohl, "ora il giocatore dovra' combattere alla fine dei livelli con ognuno dei quattro cavalieri.

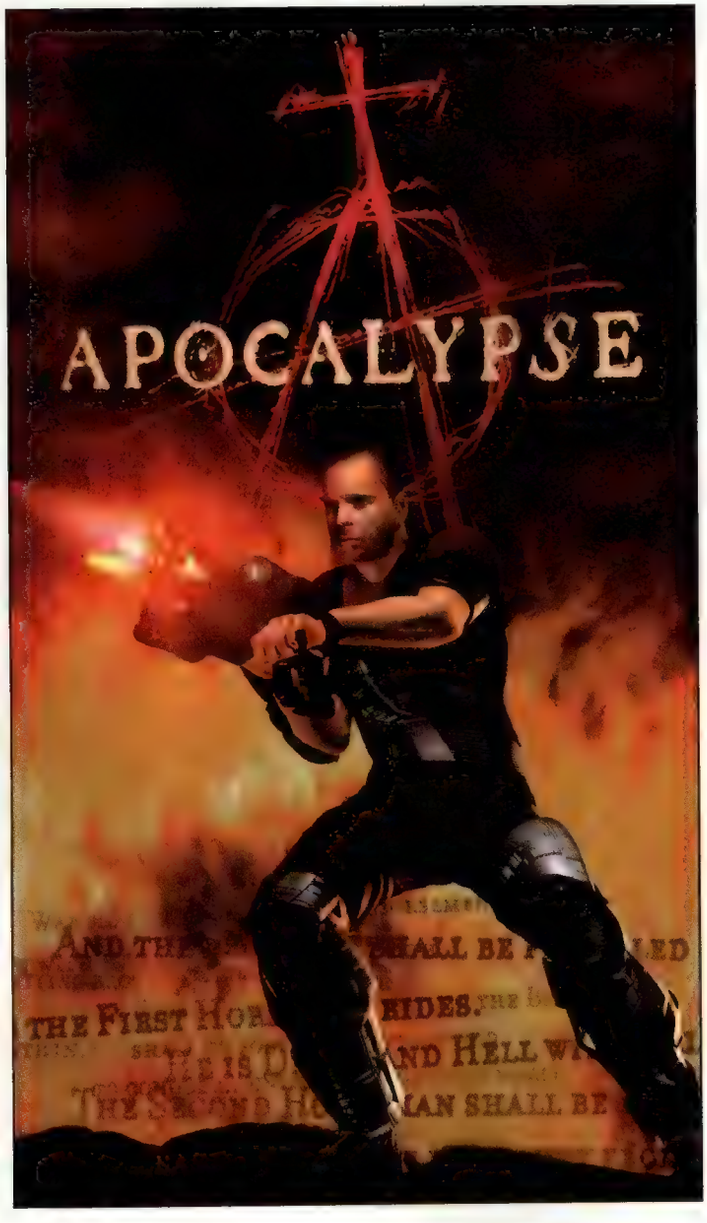
Apocalypse è uno sparatutto 3D in terza persona, ma pieno zeppo di elementi di avventura e di ragionamento. Ma Stohl promette di più " Stiamo cercando di mettere molti elementi che faranno si che i giocatori continueranno a divertirsi con apocalypse anche una volta finito, come aree segrete, power-ups nascosti e molto altro ancora. Sarà possibile anche scegliere

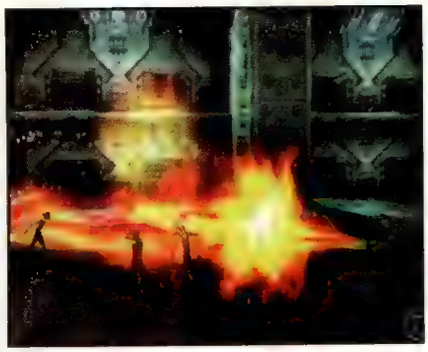


due differenti strade per completare ogni livello, il che aumenterà ancora la longevità del gioco. Ma attenzione, non è un avventura, è un gioco d'azione!

I poteri di Trey non sono ne mistici ne magici, ma solo pura violenza. Mentre spara a tutto ciò che si muove potrà rotolare ed aggrapparsi alle pareti. Ci sono 12 tipi di armi diverse, tra cui lanciafiamme, fucili semiautomatici, laser, missili autoguidati e granate ad alto potenziale.

"Quando vedrete il gioco, noterete come le armi siano realizzate al meglio e realisticamente", continua, " sarà possibile anche muoversi in una direzione e contemporaneamente sparare in un'altra. Questo grazie all'ingegnoso sistema di controllo, che vi darà una totale libertà di fuoco usando i 4 tasti del controller PlayStation (ognuno per sparare in una direzione diversa) oppure una delle due leve del joystick analogico, mentre l'altra sarà quella adibita al controllo di Trey Kincaide. Gli sparatutto 3D sono spesso rovinati da un povero sistema di controllo, per questo ci siamo concentrati al massimo per creare un sistema di movimento e sparo che dia il massimo confort e il massimo realismo ai giocatori. I quattro cavalieri dell'apocalisse saranno i boss finali di alcuni dei livelli, mentre moltissimi nemici differenti attaccheranno Trey all'interno dei 12 vastissimi livelli di gioco. Partirete all'interno di una prigione, e i vostri primissimi nemici saranno guardie della prigine, polizia e squadre di SWAT. Il Reverendo e la sua squadra di zombie saranno la ciliegina sulla torta dei nemici di Trey. In totale ci saranno 30 avversari differenti! L'apocalisse sta arrivando.....



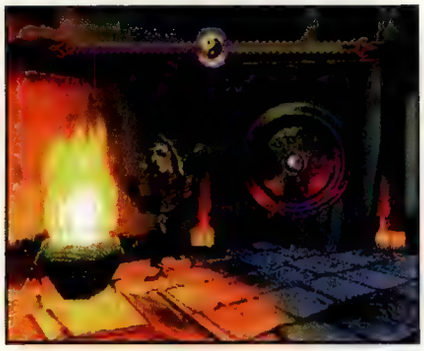


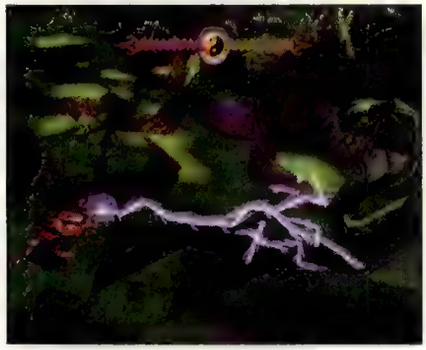
DEATH WAR BEAST
IS COMING...
...venerdi 13 novembre 1998
ACTIVISION
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it

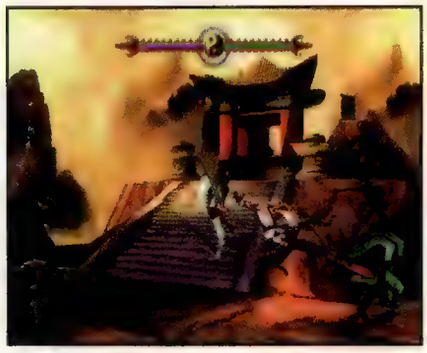
APOCALYPSE

T'AI FU

QUANDO UNA COMPAGNIA COME DREAMWORKS SI IMPEGNA A CREARE UN NUOVO PERSONAGGIO, L'ULTIMA COSA CHE CI SI ASPETTA È VEDERLO USCIRE PRIMA SULLA PLAYSTATION.







Dreamworks, la compagnia di produzione diretta da Steven Spielberg, dal produttore Jeffrey Katzenberg e da David Geffen, è un colosso di dimensioni terrificanti. Oltre ad aver prodotto alcuni film che hanno avuto un successo immenso (Deep Impact quest'anno, Lost World l'anno scorso) e ad aver costruito un immenso gruppo di *studios* tutto loro, ha anche fatto qualche tentativo di entrare nel mondo dei videogiochi.

T'ai Fu ha tutto il potenziale per essere il suo primo vero successo, a parte il fatto piuttosto insolito che il protagonista è una tigre.

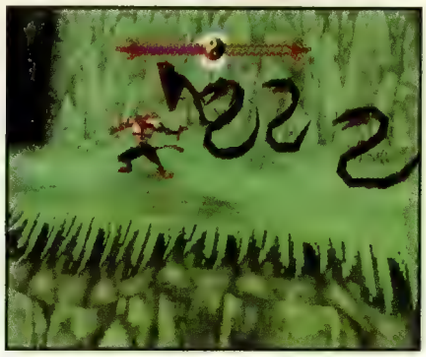
"Ci è stato chiesto di realizzare un originale gioco di azione", spiega Lyle Hall, produttore di T'ai Fu. "Un gioco che potesse sfruttare il potenziale di Dreamworks per creare personaggi da usare in altri progetti, non solo videogiochi.

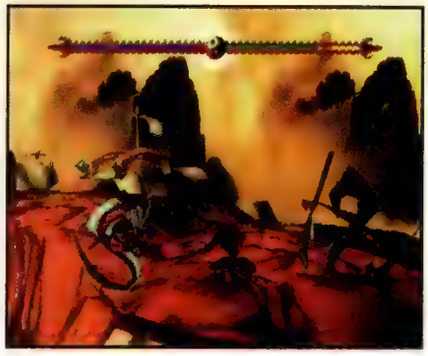
"Mi sono riunito con una piccola squadra e abbiamo concepito diversi personaggi che sarebbero interessanti da guidare su una PlayStation in un mondo 3D. La tigre guerriera del Kung Fu, che combatte la propria guerra privata nella Cina, era quello che ci stimolava di più."

T'ai Fu, come frase, può suonare bene ma non ha alcun significato in cinese (T'ai è il nome del personaggio mentre Fu fa pensare a un certo retaggio di Kung Fu), mentre l'ambientazione della storia affonda le radici nella Cina feudale di migliaia di anni fa. "Gli animali sono serviti da ispirazione per i diversi stili di Kung Fu che i cinesi hanno effettivamente creato", spiega Lyle. "La storia è questa: all'epoca, vari clan erano impegnati in una grande guerra fra loro e la terra venne devastata. La gente si allontanò da un senso di comunità globale, rafforzando la mentalità di isolazionismo tipica dei clan. In questo modo si creò un'opportunità eccezionale per il malvagio clan del Drago e per il Signore Drago, che decise di colpire e dominare tutti gli altri clan assieme al clan del Serpente.

"T'ai nacque in segreto in un monastero perché tutte le altre tigri erano state massacrate, ma si sparse la voce che una tigre era ancora viva, nel tempio. Così, i draghi e i serpenti accorsero al tempio, ridotto in macerie. Quando il fumo si diradò, T'ai apparve dalle macerie assieme a qualcuno dei monaci."

Questi monaci, poi, non erano altro che pacifici panda. T'ai venne quindi costretta a lasciare la zona devastata. All'inizio del gioco è diretta a un tempio distrutto delle Tigri e deve cercare tutti gli altri leggendari clan: leopardi, scimmie, gru, serpenti e naturalmente i draghi. A ogni stadio del gioco deve mostrarsi degna di ciascun clan, al che il Maestro di ogni clan si comporta come un mostro di fine livello: suo compio è guadagnarsi il loro rispetto e sconfiggerli, ottenendo come ricom-





pensa l'insegnamento del rispettivo stile di Kung Fu. I nuovi stili di combattimento sono il cardine del gioco: T'ai inizia con 20 mosse e impara da ogni clan sei o sette nuovi attacchi, cosicché può combattere anche nel loro stile. A circa tre quarti del gioco, T'ai avrà imparato una sessantina di mosse: contando anche le varie combo, si arriva a 100 attacchi diversi. "Abbiamo usato un'interfaccia molto semplice", stempera Lyle.

"C'è un solo pulsante per attaccare, un per saltare e abbassarsi, e uno per il *chi*.

Nel corso del gioco la tigre impara a gestire il suo *chi*, che è una forza magica grazie a cui potrà lanciare bombe e proiettili; giocando troverà varie pergamene che le offriranno diverse armi basate sul *chi*. "I comandi sono presentati alla partenza del gioco.

Chiunque può usare il gioco per picchiare in giro come capita, ma i più abili potranno provare mosse più interessanti ed efficaci, infliggendo colpi più pericolosi." Il gioco è ambientato in diversi livelli di stile cinese tipico e atipico: foreste di bambù, la Grande Muraglia, un palazzo proibito e località adatte ai vari clan: la cima degli alberi per le scimmie, la zona delle palafitte per le gru, una fortezza nella giungla per i leopardi. T'ai Fu offre un mondo 3D che si può esplorare liberamente e un grande numero di mosse, dunque dovrebbe riuscire ad artigliare la vetta delle classifiche di Natale.

MORPHING DERMICO

Uno degli effetti più impressionanti di T'ai Fu è dovuto a una tecnologia ereditata dal precedente gioco Dreamworks: The Lost World. È nota come Morph-X e si tratta di un sistema di animazione dermica, così spiegato da Lyle: "Ci permette di avere animazioni dinamiche e fluide, animando il movimento della pelle sopra le spalle e le altre articolazioni come avviene negli uomini. Dunque non si vede più qualcosa che sembra un braccio incernierato a una spalla, ma un'articolazione vera, dall'aria naturale." L'effetto della tecnologia Morph-X in questo gioco è che le circa 100 mosse, ricavate da tante diverse discipline e animali del Kung Fu - possono essere collegate senza il minimo problema, senza preoccuparsi se esistano effettivamente i quadri di animazione intermedi. Per esempio, una mossa da gru può essere trasformata in una mossa da scimmia.

TAI FU™

Wrath of the Tiger

ACTIVISION

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

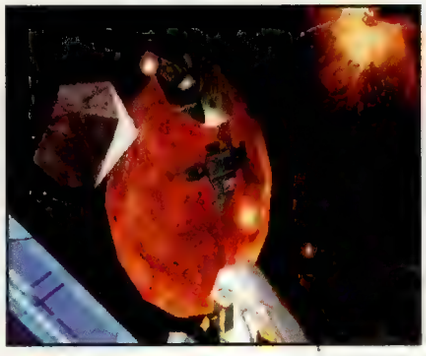
HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

ASTEROIDS

NEL 1066, CON DIECI PENCE SI POTEVANO COMPERARE I DIRITTI DI UN ACRO DI TERRA. NEL 1666, CON DIECI PENCE SI POTEVA COMPERARE UN CAVALLO DI RAZZA. NEL 1979, CON DIECI PENCE SI POTEVA COMPERARE UNA PARTITA ALL'ULTIMO SUCCESSO DELLA ATARI, OSSIA ASTEROIDS. NON DOVREMMO PARLARE DI DECADENZA DELLA CIVILTÀ?



Con buona pace di Space Invaders, fra i primi giochi arcade il più popolare è Asteroids. Anche se fu Space Invaders (nel lontano 1978) a introdurre l'idea di fare una partita con una monetina da dieci pence, solo un anno dopo Asteroids fece sparire dalla circolazione tutte le monetine del genere, ed è tuttora considerato come uno dei più semplici eppure giocabili arcade di tutti i tempi: un'intelligente combinazione di azioni elementari, come l'uso del cannone, e di elementi speciali come il balzo nell'iperspazio (una mossa casuale ma immediata che permetteva di tirarsi via dai guai) e l'uso dei razzi di spinta. Ah, la spinta! Asteroids sfruttava una modellazione fisicamente autentica dell'inerzia: premendo il pulsante dei razzi l'astronave accelerava nella direzione dov'era puntata, dunque per rallentare bisognava girare su sé stessi e darci dentro coi razzi. Geniale, ecco! Dopo aver ottenuto i diritti del vecchio gioco Atari, lo sviluppatore inglese Syrox sta attualmente sviluppando una versione Anni Novanta del gioco.

"Vogliamo mantenere la giocabilità e lo spirito del gioco originale, però introducendo tutti i migliori elementi portati dagli Anni Novanta," ha spiegato il produttore Seth Gerson. "Abbiamo pensato a una versione in 3D soggettive, ma dopo aver realizzato un demo tutti hanno detto di preferire l'originale. Il ricordo di Asteroids è così radicato che volevamo creare qualcosa in grado di lasciare chiunque a bocca aperta, ipnotizzando ogni fascia di giocatori come aveva fatto l'originale."

Frenetico: ecco una parola che descrive bene Asteroids, visto che bisogna muoversi freneticamente con i comandi ogni volta che si nota un pezzo di roccia in arrivo.

"Non so se lo ricordate, ma il gioco originale era molto difficile", considera Seth. In effetti ce lo ricordiamo: come Space Invaders, era davvero difficile sopravvivere anche solo ai primi livelli.

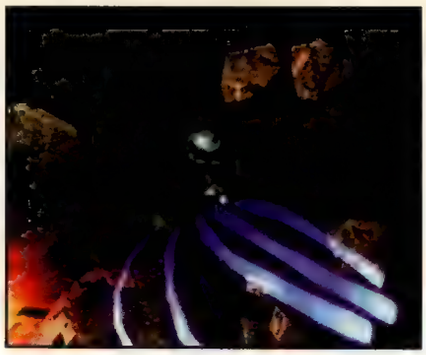
"Affrontare questo Asteroids degli Anni Novanta sarà assai più facile. Non vogliamo scoraggiare subito il pubblico: più o meno tutti dovrebbero riuscire a superare la prima zona."

Il gioco è diviso in varie zone a soggetto di circa dieci livelli l'una.

Ogni zona è un salto di stile e difficoltà: per esempio, la prima sembra proprio come l'originale, a parte il fatto che ci sono immensi asteroidi in 3D, che l'astronave è in grafica resa e che i razzi e il laser fiammeggiano in modo certamente più rutilante dell'originale.

In pratica, tutto ciò che bisogna fare è distruggere i massi, colpire uno o due dischi volanti e passare al prossimo livello.

MA nel giro di pochi secondi ci si accorge delle

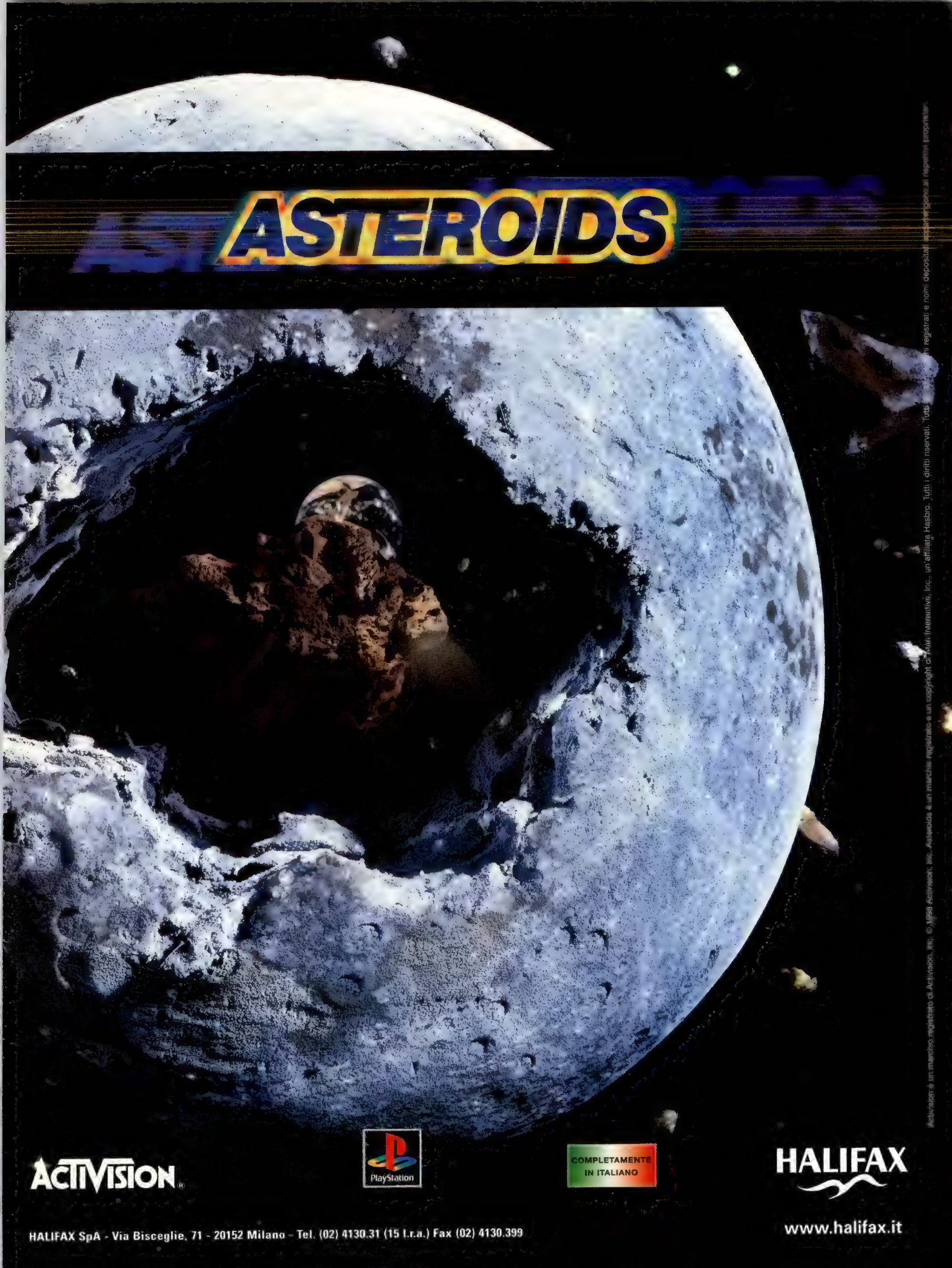


differenze. Ogni tanto appare qualche capsula bonus che offre armi potenziate come reti laser, onde d'urto, cannoni orbitanti, ma anche schermi oppure bombe intelligenti. Più avanti si possono trovare asteroidi di cristallo che dopo essere stati colpiti si riformano se non vengono distrutti entri pochi secondi.
Alla fine di ogni zona appaiono grandi navi madri che possono essere colpite e distrutte.
I livelli speciali nascosti comprendono un gigantesco buco nero che attira l'astronave e gli asteroidi, facendoli muovere in orbite sempre più strette. Nel frattempo si possono vedere pazzesche esplosioni attorno alla nave, che respingono i meteoriti, e i wormhole iperspaziali che segnano l'ingresso e l'uscita dai singoli livelli.

È prevista anche una modalità multigiocatore, in cui due giocatori possono affrontare ogni livello in modo cooperativo.
Infine, nascosta in qualche punto del gioco si può trovare una perfetta riproduzione dell'arcade originale.
Asteroids per gli Anni Novanta è tutta azione retrò, un ritorno ai purissimi schemi di gioco del passato con tutto lo splendore grafico e acustico di questo decennio.

FLUIDITÀ VETTORIALE

Perché l'Asteroids originale aveva un aspetto così buono? Come ha fatto l'Atari a ottenere un simile miglioramento in grafica e animazione rispetto ai semplicistici arcade che erano venuti prima?
Sia Asteroids sia Battlezone sfruttavano una tecnologia insolita, ossia l'aggiornamento vettoriale del video. I tradizionali schermi a raggi catodici che si trovano nei televisori e nelle macchine arcade aggiornano ogni riga e colonna del video molte volte al secondo, mentre l'aggiornamento vettoriale prevede di tracciare solo le linee che compongono l'immagine. Sia la nave sia le rocce erano soltanto una serie di linee che potevano essere mosse sfruttando calcoli relativamente semplici. Inoltre, siccome occorreva memorizzare solo il punto iniziale e finale di ogni linea, era possibile usare uno schermo con risoluzione molto più elevata. È vero che l'aggiornamento vettoriale dello schermo non funzionerebbe bene con le complesse immagini in uso oggi, ma nel 1979 era perfetto.


ASTEROIDS
ACTIVISION
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it

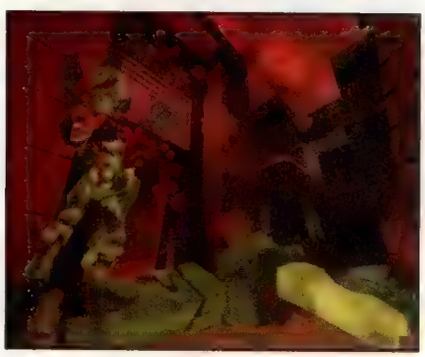
QUAKE II

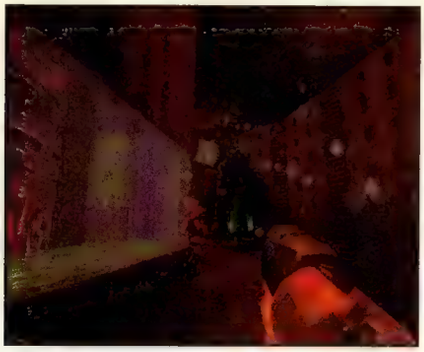
UNO DEI MIGLIORI GIOCHI MAI APPARSI SU PC ARRIVA FINALMENTE ANCHE PER PLAYSTATION. LE CASE PRODUTTRICI HANNO FATTO IN MODO CHE LA VERSIONE PLAYSTATION SARÀ QUALITATIVAMENTE SPLENDIDA COME L'ORIGINALE.

Non è assolutamente facile fare si che una PlayStation abbia una resa qualitativa simile a quella di un Pc. Questo per banalissime questioni di memoria. La stragrande maggioranza delle persone ha 32 Mb di ram sul proprio Pc...la Playstation ha 2 Mb di memoria a disposizione! L'Id software, la compagnia dietro il gioco e dietro il famosissimo Doom, ha stretto un accordo con la Hammerhead, una software house inglese che ha vinto il contratto presentato il suo motore grafico su PlayStation, lo stesso che muoverà Quake II.

"Il problema maggiore è che non abbiamo potuto prendere il codice del Pc e convertirlo per PSX, questo perché le due macchine sono sostanzialmente diverse" dice Chris Stanforth, producer dell'Hammerhead, "questo significa che abbiamo dovuto prendere tutte le mappe e convertirle nel nostro formato, un lavoro veramente lungo e difficile!". "nella stessa maniera, abbiamo usato l'IA che girava su un pentium 300 e l'abbiamo portata su PSX, ottenendo una grandiosa intelligenza artificiale e una difficoltà molto bilanciata". Alcuni dei livelli di Quake II sono enormi, e farceli stare nella memoria della Playstation avrebbe dato alcuni problemi. Questo ci ha portato non a tagliare le mappe, bensì a riadattarle, dividendole in sottolivelli e prendendone alcune anche dalle espansioni di Quake II.

Il risultato sarà così bello che un novizio scoprirà le potenzialità di Quake II su Playstation, mentre coloro che hanno già giocato la versione PC troveranno piacevoli novità ma la stessa giocabilità dell'originale, non notando neanche la differenza". Il gioco è ancora allo stadio iniziale, anche il numero di livelli non èstato confermato, ma si pensa che saranno all'incirca 28.Un numero che sarà incrementato se gli Hammerhead avranno successo nell'implementare la moda-

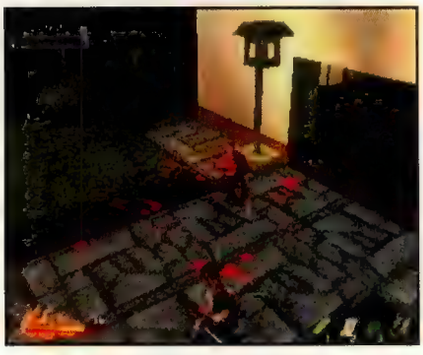




lità multiplayer. L'enorme successo di Quake II è in gran parte dovuto anche al bellissimo supporto Multiplayer.
Chiaramente la PlayStation non può essere connessa con Internet, ma la Hammerhead vuole implementare una modalità multigiocatore in split sceen a due o persino a 4 giocatori!! Se l'idea andrà a buon fine la varietà di gioco sarà enorme, si potrà giocare in modalità "cattura la bandiera" oppure due team contro due, e un'ultima innovativa opzione è quella che noi chiamiamo "'Bots", che consiste in uno scontro con un avversario controllato dal computer ma molto simile ad un umano come ragionamento, cosa che estende il gioco multiplayer anche ad un giocatore solo.
Al momento gli Hammerhead sono concentrati nel creare la modalità "un giocatore", cercando di ottenere la migliore azione sparatutto possibile. Per il resto possiamo solo sperare che la loro tecnologia dia i suoi frutti. Le premesse ci sono, aspettiamo con impazienza!!!

TENCHU

SANGUIS FLUEBAT. IN LATINO SIGNIFICA 'IL SANGUE SCORRERÀ'. NON SAPPIAMO COME DIRLO IN GIAPPONESE, MA QUESTO È MOLTO IMPORTANTE IN TENCHU.



Qui c'è qualcosa di completamente diverso: anche se prodotti come Mortal Kombat sono vere fontane di sangue ed effetti truculenti, esistono anche giochi che affrontano la materia con una diversa professionalità. Tenchu, per esempio, parla di una variante un po' più matura della solita lotta: portarsi di soppiatto dietro al nemico, per poi tagliargli la gola e lasciare che un flusso di sangue sprizzi dal suo torace, MA SOLO PERCHÉ MERITAVA DI MORIRE.

"Tenchu è fondamentalmente un gioco di ninja", si giustifica Larry Galka, produttore di Tenchu (il gioco è già uscito in Giappone per opera di Sony Music Entertainment). "Voi avete il ruolo di uno dei due ninja che lavorano per un grande signore giapponese. È un gioco strutturato a missioni: si viene mandati in dieci missioni molto diverse e in pratica ci si sposta quatti quatti in giro uccidendo altri".

Com'è conciso Mr Galka! Ah, c'è altro?

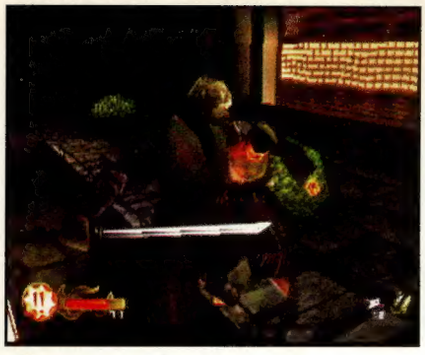
"Un signore feudale giapponese di nome Goda ha un latifondo. Le missioni possono andare dall'assassinio a trovare oggetti, da salvare altri ninja ad attraversare punti di controllo. Si può perfino diventare corrieri. Ogni missione è molto diversa dalle altre.

"Il gioco è speciale perché lo scopo è muoversi silenziosamente ed esplorare i dintorni: pura arte ninja! Esiste tutta una strategia per gli spostamenti e le mosse, dato che può capitare di salire sui tetti e scrutare attentamente il mondo 3D per cercare oggetti o per trovare particolari locazioni. Perfino una singola guardia è una sfida: non è una circostanza in cui si attacca immediatamente, ma si cerca di scoprire come la guardia si muove per passargli alle spalle."

Insomma, non c'è niente che si trovi di norma nei video giochi: ci vuole pazienza. Tenchu sta venendo sviluppato dalla squadra originale di Acquire, con sede a Tokyo.

"I programmatori stanno ancora lavorandoci sopra per convertire il parlato e aggiungere due nuovi livelli per noi", afferma Galka. "Hanno anche avuto la possibilità di finire il lavoro che avrebbero voluto realizzare fin dall'inizio: una migliore intelligenza artificiale per rendere più difficile il lavoro del ninja, ma anche il blocco della telecamera per impedire lo zoom eccessivo. Il gioco è diventato più sanguinoso e si possono tagliar via gli arti dei nemici, poi è apparsa una mappa funzionale con sprite attivi che mostrano la posizione dei vari personaggi. È stato aggiunto anche un nuovo finale che riprende lo stile dell'introduzione."

I due ninja che potete impersonare hanno capacità differenti e iniziano anche con armi diverse. Rikymaru, l'uomo, è resistente ma lento, mentre Yame è molto più veloce ad attaccare con due armi. Entrambi i personaggi possono raccogliere nuove armi, come le classiche stelle da lancio (ma leggete *Piantala di tirarmi addosso le shuriken!*),



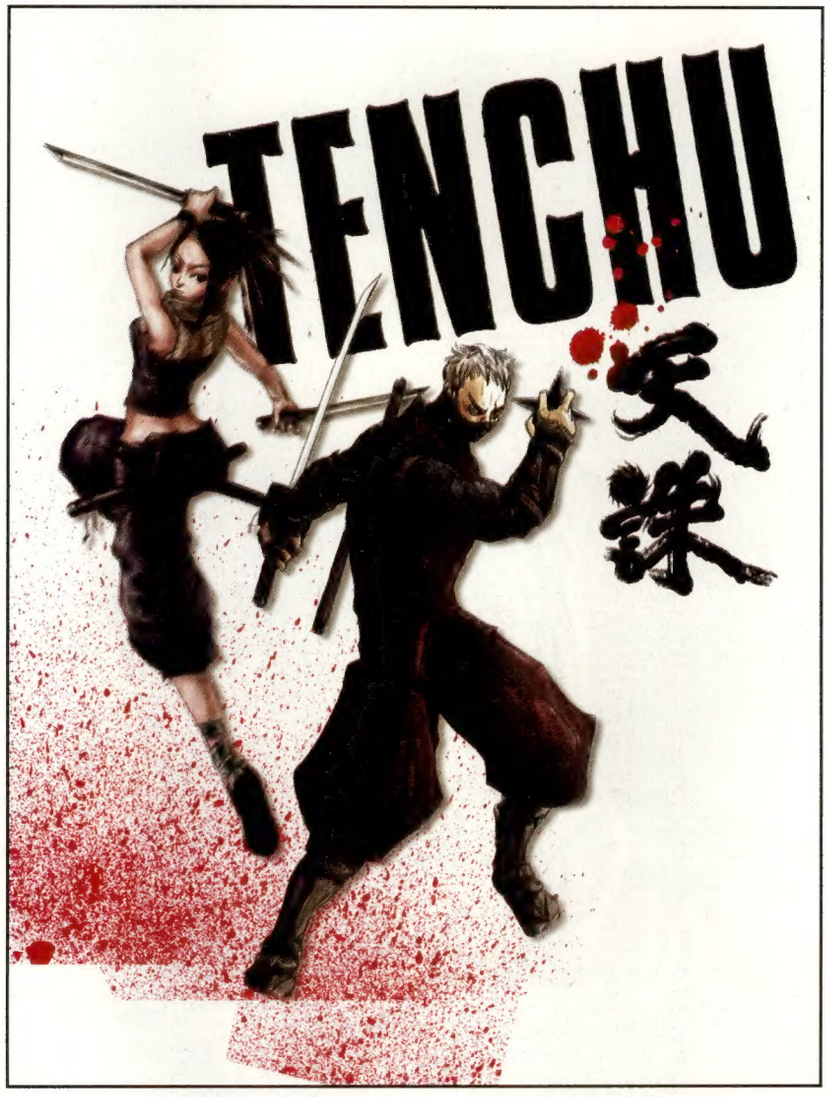
granate, bombe fumogene, veleni e oggetti mistici o magici.

"Per esempio, esiste un riso avvelenato che si può gettare a terra. Le guardie lo raccolgono e lo mangiano, poi si ammalano e diventa più facile colpirle alle spalle. Dunque si usano oggetti insoliti per sbloccare i vari elementi di un livello, quasi come un gioco di incastri."

Se le guardie vi avvistano, possono dare l'impressione di stare fuggendo, ma in realtà è assai facile che chiedano assistenza. Il sistema di punteggio è fatto in modo che venire avvistati sia la cosa più indesiderabile. Si può ottenere il massimo punteggio solo se si è fatto tutto senza essere visti.

Non si tratta di colpire soltanto altre persone: ci sono pure cani da guardia, lupi e perfino demoni. Verso la fine del gioco si inizia a capire che il vero antagonista è il Re dell'Inferno, Mayo. Graficamente il gioco è assai impressionante, soprattutto quando si entra in un edificio e la telecamera cambia angolazione per seguirvi alle spalle. "Il sistema di ripresa video è stato l'aspetto più difficile dell'intero progetto", ammette Larry. "Il panorama è così variato da rendere problematico muovere la telecamera in modo che il giocatore fosse sempre in vista. "È possibile anche guardarsi attorno usando il tasto L1, oppure muovere la telecamera in modo da sbirciare dietro un angolo."

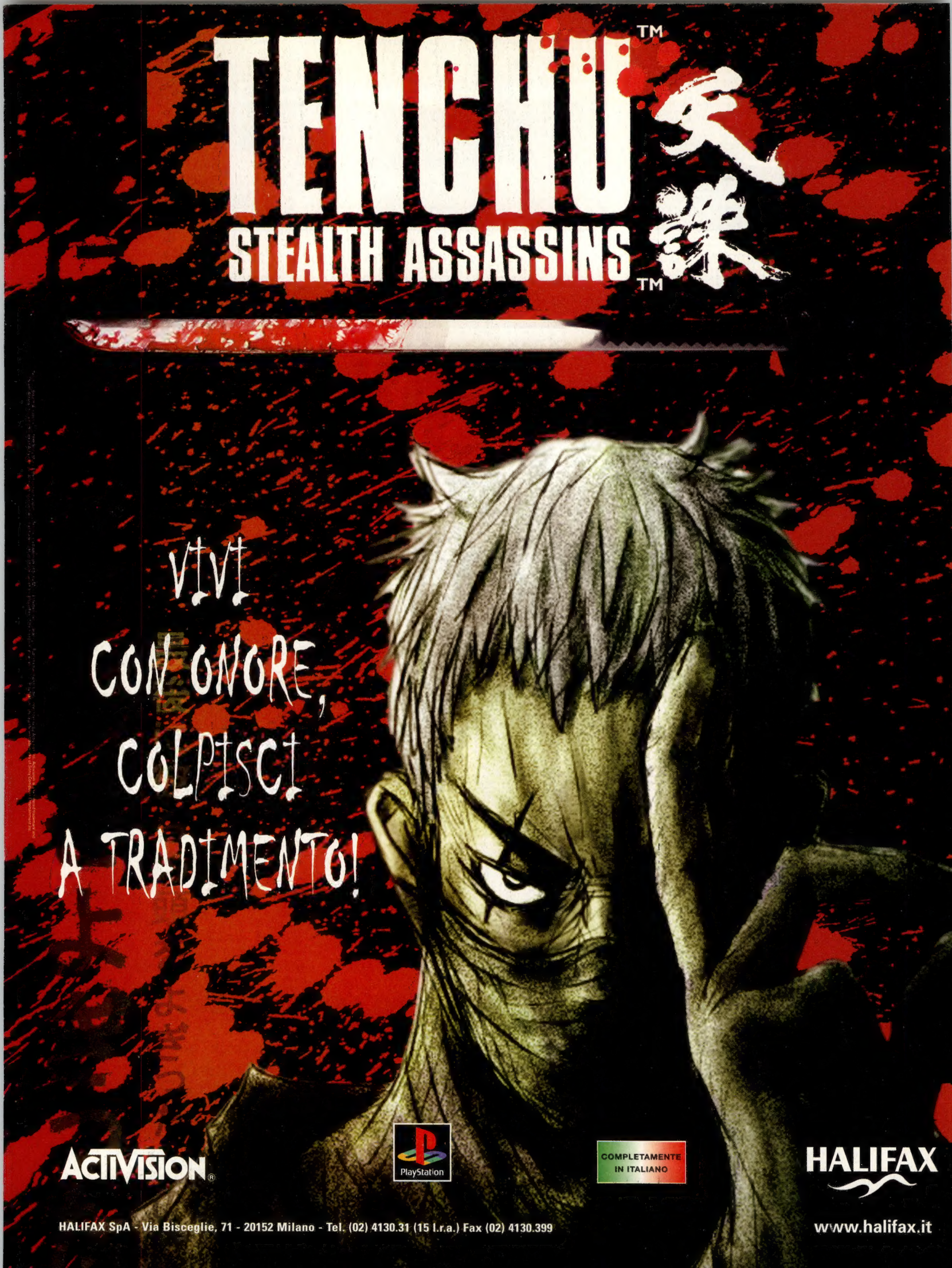
Cura dei dettagli, complessità, varietà di missioni e morti violente a iosa: ecco gli ingredienti di Tenchu, in arrivo sui vostri video all'inizio di novembre.



PIANTALA DI TIRARMI ADDOSSO LE SHURIKEN!

Impossibile negare che Tenchu sia un attimino tendente al violento. Perfino usando le tecniche di invisibilità previste, è molto difficile che il gioco possa riuscire a non essere vietato ai minori. La cosa peggiore è che la cara vecchia comunità europea ha decretato che non si può rappresentare in un videogioco il lancio delle shuriken.

"Nella versione europea di Tenchu non ci sono shuriken", avverte subito Larry Galka. "Purtroppo è contro la legge, che per qualche strana ragione non ammette le shuriken ma non dice nulla se qualcuno taglia via la testa di un altro. Boh, non capisco proprio. Comunque, alla versione europea abbiamo aggiunto i coltelli, che non sono illegali e risultano altrettanto pericolosi!".


TENCHU™
天誅
STEALTH ASSASSINS™
VIVI
CON ONORE,
COLPISCI
A TRADIMENTO!
ACTIVISION
PlayStation
COMPLETAMENTE
IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it

APOCALYPSE
IS COMING...
...venerdi 13 novembre 1998
ACTIVISION
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it

gli specialisti

sempre i più veloci !

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY